öS 66,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/lfr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

B12623 E

4 394225 408908 01

PC Joker Heft & Spiel

1/99 Januar

mit 2 CD-ROM

2 CDs • 13 aktuelle Demos • Vollversion: Jack Orlando • PC Joker 1/99

mit super Krimi-Adventure Jack Orlando

plus 13 Demos: Tomb Raider 3 • Heretic 2 • Speed Busters • Asghan • Nightlong • Topgun: Hornet's Nest • u. a.

DEMOS

Tomb Raider 3 • Age of Empires: Rise of Rome • Asghan • Barrage • Heretic 2 • Luftwaffe Commander • Microsoft Pinball Arcade • Nightlong • Rent a Hero • Snow Wave Avalanche • Speed Busters • Top Gun: Hornet's Nest

Final Fantasy ... for Speed 3 • Panzer ... Starcraft • Ultimate Race Pro ... lords 3: Darklords Rising

SHAREWARE

Land der Helden • Sokoblue 98 • Schulferien 1999 • Cheat Boy 3

Tomb Raider 3

Neue 3D-Abenteuer von Polygonprinzessin Lara Croft

Test & Demo

WARGASM

Orgiastische Neuheit zwischen 3D-Action und taktischer Simulation

PC Joker 1/99 Heft & Spiel

Jack Orlando

A Cinematic Adventure

...tsche Vollversion ... Windows 95/98

Compact Disc Data Storage CD 1

Grim Fandango & King's Quest 8

Die ersten Hit-Adventures '99

SPIEL DES JAHRES

Mitwählen, mitgewinnen!

BESUCH BEIM WING COMMANDER

Chris Roberts und seine neue Firma

URSACHENFORSCHUNG

Warum kommt die DVD nicht in die Gänge?



Guillemot
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
Phoenix, der Rest ist Asche!
Außergewöhnliche 2D Qualität
Enorme Leistungssteigerung durch 2D Voodoo Banshee™
100 Mhz / 128-Bit Architektur.
100% Hardwarebeschleunigung.
Kompromißlose 3D Leistung für den 3D Spiele Kick
Voodoo Banshee™ Prozessor, auf Voodoo2 ™ Technologie basierend.
100% kompatibel zu allen 3D Spielen : Glide™, Direct3D™ und OpenGL®.
AGP
16MB
PCI
Guillemot
MAXI GAMER PHOENIX
Featuring Voodoo Banshee™
Die Reinkarnation von Leistung und Kraft durch Phoenix
16MB
3Dfx
GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020
www.guillemot.com
Produktinfo 001

KULTURSCHOCK

Man sagt, der Film sei die Kunstform des 20. Jahrhunderts. Darauf sage ich: Computerspiele sind die des 21. Jahrhunderts. Warum sonst hätte sich ein Steven Spielberg wohl auf eine Spieleschmiede wie Dreamworks Interactive eingelassen? Es bleiben Ihnen also noch zwölf Monate, Herr Regisseur, dann wollen wir „Schindlers Liste – Das 3D-Abenteuer" oder doch wenigstens „Soldat Ryan – Die Echtzeitstrategie" sehen. Und wehe, die Games sind nicht mindestens ebenso ergreifend wie ihre Vorlagen auf Zelluloid!

Derlei Forderungen sind natürlich ein wenig ketzerisch und letzten Endes auch Quatsch. Doch bei allen Unterschieden zwischen Kinoleinwand und PC-Monitor: „Jack Orlando" ist ein spielbarer Film noir. Daß der Detektiv hier im gezeichneten Trenchcoat seinen Whisky kippt, macht ihn nicht weniger glaubwürdig. Und daß es das geniale Adventure (war einer der Weihnachtshits 97/98) jetzt zum üblichen Heftpreis auf unserer Begleit-CD gibt, macht es nicht weniger wertvoll. Wo wir gerade von wertvollen Dingen sprechen: Für die Silvesterüberraschung haben wir keine Kosten gescheut und die gewohnt guten Magazininhalte in ungewohnt gutes Papier verpackt. Das ist freilich keine Eintagsfliege, denn die enorm gesteigerte Papierqualität bleibt selbstverständlich für dieses und die kommenden Jahre erhalten.

So ein Jahreswechsel ist aber nicht nur mit guten Taten und noch besseren Vorsätzen behaftet, sondern auch mit Traditionen. Da denke ich insbesondere an unsere Wahl zum „Spiel des Jahres" – bin schon tierisch gespannt, welche Titel diesmal das Rennen machen. Wäre beispielsweise mal ein ganz erfreulicher Kulturschock, wenn sich mehr einheimische Produkte auf den vorderen Rängen wiederfinden würden. Damit schließt sich der Kreis, denn was für Hollywood der Oscar ist, das sind unsere Jokerstatuetten für die Spieleindustrie. Na, wenigstens fast...

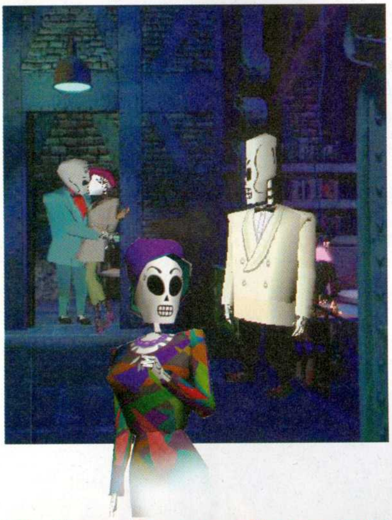


Für 1999 wünsche ich also allen Entwicklern ein gutes Händchen und allen Lesern viel Spaß mit den Früchten unserer Arbeit. Mögen sie lecker schmecken, möge Kultur ohne Schocks Spaß machen, und mögen wir alle im kommenden Jahr von kulturlosen Schocks verschont bleiben. Guten Rutsch!

Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Grim Fandango



Grim Fandango & King's Quest 8

Auf ins Abenteuer: Unsere Testredaktion hat sich mit Lucas Arts ins Reich der Toten gewagt und dem jüngsten Sproß von Sierras altehrwürdiger Adventure-Dynastie die Aufwartung gemacht. Neue 3D-Grafik hier wie dort – wo knobelt man also in der ersten Reihe?

Tests ab Seite **68** bzw. **74**

King's Quest 8: Mask of Eternity



Zukunftsmedium DVD

In Asien und den USA hat die DVD Speichermedien wie CD-ROM und Videoband schon fast abgelöst, hierzulande dreht sich die neue Scheibe nur langsam. In einem **HARDWARE-SPECIAL** betreiben wir Ursachenforschung, beleuchten die Hintergründe und beantworten die wichtigste Frage: Wann umsteigen?

ab Seite **126**



Spiel des Jahres

Es ist wieder **WAHL**: Entscheiden Sie, welche Spiele in den vergangenen zwölf Monaten die besten waren, küren Sie die Hardware des Jahres – und gewinnen Sie eines von 50 nominierten Highlights und die Teilnahme an der festlichen Verleihung!

ab Seite **122**



Hot Spot

Interviews

Online-Guide

Lösungshilfen

Titel in rot = Titelstory

= auch auf Begleit CDs





Tomb Raider 3

Die Polygonprinzessin ist wieder da! Größer und schöner lautet die Devise für Lara Crofts neue 3D-Abenteuer – wir haben die bezopfte Schönheit durch fünf Grafikwelten begleitet. Neue Genre-Referenz oder ein Actionadventure wie andere auch?

Test ab Seite **46**

Wargasm

Orgiastisches für PC-Krieger: Ein Spiel zwischen 3D-Action und taktischer Simulation will neue Maßstäbe bei Grafik und Gameplay setzen. Folgen Sie unseren Testpiloten ins Kampfgebiet für Infanterie, Panzerzüge und Luftwaffe.

Test ab Seite **62**



Rubriken

Spieletests

WAS BIN ICH?

Die **Auswertung der Lesererhebung 1998** liegt vor; zumindest die Eckdaten wollen wir Ihnen nicht verschweigen: Als durchschnittlicher Joker-Leser sind Sie männlich, zwischen 15 und 35 Jahren alt und wohnen in den alten Bundesländern. Sie besitzen einen Pentium bis 233 MHz mit 32 MB RAM, Windows 95 und einem 3D-Beschleuniger – aber nur einen halben Online-Zugang. Sie verbringen Ihre Freizeit überwiegend vor dem Computer und richten sich bei Neuanschaffungen brav nach unseren Testberichten. Bevorzugt spielen Sie Adventures und Strategiegames; unser Heft halten Sie für informativ, verständlich und unterhaltsam. Na, wer sagt's denn: Hätten Sie sich überhaupt so gut gekannt?

SIERRA AM WOCHENENDE

Tragik einer Titelstory: Um bereits in der letzten Ausgabe den Test zu „Half-Life" präsentieren zu können, war für unseren Chefredakteur Richy mal wieder Wochenendarbeit angesagt. Sierras PR-Guru Leo Jackstädt trudelte mit dem Testmuster nämlich erst kurz vor Redaktionsschluß ein – ohne Cheat und die Genehmigung, das Master aus der Hand zu geben. Also verbrachte man zwei Tage damit, Valves neue 3D-Referenz durchzuzocken. Am Montag durfte Leo dann in andere Redaktionen weiterziehen.



Sierras PR-Oberst Leo Jackstädt tourte mit einem einzigen Testmuster von „Half-Life" durch deutsche Redaktionen

FERNSEHKRITIK

Vor zwei Ausgaben hatten wir um Ihre Meinung zur ARD-Sendung **„Todesspiele"** gebeten. Hier zwei Stellungnahmen von Lesern.
Markus Hülsmann, Glandorf: „Da wurde die Computerszene auf Brutalospiele reduziert und anhand eines Extrembeispiels (Fan indizierter Games greift zur Pump Gun) sehr einseitig dargestellt. Überhaupt kann man den Einfluß der Medien nicht pauschalisieren – jeder Mensch reagiert doch anders!"
Oliver Tracke aus Wolfenbüttel: „Spiele mit gewalttätigem Inhalt führen nicht zu Brutalisierung, sie bestärken allenfalls bereits gewaltbereite Personen in ihrem Verhalten. Das habe ich gleich nach der Ausstrahlung auch der ARD in einem sachlichen Brief erläutert, bisher aber leider keine Antwort erhalten."

CHAOS COMPUTER CLUB

Im Zuge einer großen **Aufrüstaktion** wurden im Verlag alte Monitore und P166-Rechner gegen neue Modelle ersetzt – stapelweise Kisten im Flur waren die Folge. Als dann noch das Kamerateam für die neue Folge unserer SAT 1-Show „Level X" (samstags zwischen 8 und 11 Uhr, im Wochenturnus abwechselnd mit den Zeitschriften „Fun Generation" und „Play Playstation") auftauchte, war das Chaos komplett!
Apropos Chaos: Inzwischen ist der Schuldige für die vielen Stromausfälle in der Redaktion ausgemacht – unsere Spülmaschine killt die Sicherungen! Jetzt wird nur noch in tiefster Nacht oder von Hand abgewaschen...



Chaos im Verlag: Kartons im Flur und Kameras in der Redaktion

ZUM ANFASSEN

...besonders schön ist die **neue Papierqualität von PC JOKER**. Freilich sieht der nunmehr „seidenmatte" Zellstoff mit höherer Bildqualität auch um Klassen besser aus als das bisher verwendete Papier – oder etwa nicht? Das wollen wir von Ihnen wissen: Hat sich die Investition gelohnt?

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: leserbriefe@pcjoker.de

BESUCHERSTAU

Weihnachten steht vor der Türe, die um diese Zeit traditionell vielen Hersteller-Vertreter mit neuen Produkten lassen wir gerne herein. Hier nur ein kleiner Auszug der Besucherliste der letzten Wochen: Reza Memari (Acclaim), Sam Forrest (SCI), Hannes Seyffert (NEO), Pierre Hintze (EA), John McCambridge (Cryo), Andreas Leicht (Magic Bytes), Alex McLean (Eidos) und Hans-Peter Lange (Diamond)



Einer der prominentesten Redaktionsbesucher: Bestsellerautor und Krondor-Designer Raymond E. Feist, rechts neben Sinjin Bain von Pyro Technix

STADTGESPRÄCH

Finanztod durch Hardwarehunger?



Roman Schick (15), Schüler
„Die Programmierer könnten sich mehr Mühe geben und ihre Codes vernünftig optimieren. Dann würden sich die Spiele auch besser verkaufen!"



Simon Acher (18), Schüler
„Ich spiele Strategie- und Aufbausimulationen, da genügt der Rechner meines Vaters. Einen eigenen werde ich nicht kaufen – zu teuer!"



Sönke Krantz (33), Journalist
„Ja, für viele ist das ein Ärgernis. Da ich meinen PC aber beruflich nutze, trifft mich die Aufrüstung gottlob finanziell nicht ganz so hart."



Mathias Gerze (16), Schüler
„Vor zwei Jahren hat mein PC drei Mille gekostet, jetzt läuft schon fast nix mehr. Wie soll ich mir so schnell einen neuen leisten können?"



Oliver S. (31), Vertriebsleiter
„Ach was, in Wahrheit hinken die Spiele der Hardware sogar hinterher! Meinen P450 mit Riva TNT-Karte zwingt so schnell nichts in die Knie..."

Mit dem Erscheinen der 3D-Beschleuniger verknüpften viele Spieler die Hoffnung auf ein Ende des Wettrüstens an der Hardwarefront: Ein P166 mit Turbo-Karte, und die Zukunft sah rosig aus. Mittlerweile sind Chipsätze der zweiten Generation am Markt, und ohne P2 bleibt man häufig zweiter Sieger...



Mark Kane (21), 3D-Grafiker; Christian Schönwetter (21), Student
„Die Hardwareanforderungen steigen viel zu schnell, da kommt keiner mit. Besonders mies ist das, wenn man seinen PC wieder verkaufen will..."



Sebastian Pschierer (12); Christian Didyk (14), Schüler
„Unsere P233 reichen noch für die meisten Games, aber nicht mehr lange. Das geht zu schnell, denn neue Rechner können wir uns nicht leisten."



Martin Männer (28), EDV-Fachmann
„Mein PC muß aus beruflichen Gründen immer auf dem neuesten Stand sein, darum stört mich das nicht – und die Spiele sehen ja auch besser aus."



Joachim Knight (33), BAZ-Fachmann
„Genau wegen dieser Sache bin ich zur Konsole gewechselt. Da habe ich Konstanz bei Hard- und Softwarekompatibilität. Am PC ist das ja uferlos!"



Florian Wißler (16), Schüler
„Wer vor einem Jahr auf seinen P166 stolz war, kann heute kaum noch was Neues zocken. Vernünftige Optimierung der Spiele wäre die Lösung."



Felix Donhöfner (20), Schüler
„Neue Entwicklungen bedeuten Innovationen und Belebung – wenn sie nicht nur Abzockerei sind. Wer jammert, soll sich eine Konsole kaufen!"



Thomas Stoll (20), Angestellter
„Die Hardwareanforderungen wachsen zu schnell, in dem Tempo kann doch kein Mensch nachkaufen – jedenfalls nicht mit meinem Gehalt...



Valentin Reyher (19), Azubi
„Bei dieser Entwicklung stört mich vor allem der Preisverfall. Wer vor einem Jahr einen High-end-Rechner gekauft hat, ist doch gearscht, oder?"



Anselm Grewe (17), Schüler
„Man sollte die Hardwarehersteller gesetzlich zu bestimmten Terminen für Neuentwicklungen zwingen! Einmal alle zwei Jahre oder so, das genügt.

Nächstes Thema

Im nächsten Heft wollen wir es wissen: **Wie sieht die Zukunft der Spiele aus?** Wer glaubt an virtuelle Wunderwelten zum Direkt-ins-Gehirn-Einstöpseln, wer an holographische 3D-Games? In kurzen Worten wollen wir vom „Mann auf der Straße" wissen, wohin der Zug fährt und wann er ankommt.
Von Ihnen hingegen würden wir gerne erfahren, welche Themenvorschläge Sie für diese Seite hätten – wir freuen uns über jede Anregung an nebenstehende Adresse!

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: jokerpost@aol.com


TOP GUN™
HORNET'S NEST™
Fühlen Sie den tödlichen Stachel der Hornisse...
Man sagt, die Besten sterben zuerst. Spielen Sie *Top Gun*™ : *Hornet's Nest*™ und überzeugen Sie sich vom Gegenteil. Steigen Sie in das Cockpit Ihrer F/A-18 Hornet und schnallen Sie sich an! Action pur erwartet Sie! Bestreiten Sie knallharte Dogfights und Luft-zu-Boden-Kämpfe. Zeigen Sie keine Gnade, denn bei dieser Sache gibt es keinen Preis für den zweiten Platz...
™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. *Top Gun* und zugehörige Warenzeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Benutzer. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.
Produktinfo 026
CD-ROM
MICROPROSE
www.microprose.com

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

VOLLVERSION
Jack Orlando
DEMO-VIDEO
Inline Race



Installation und Start

Installation unter Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 ein und wählen Sie den Menüpunkt "Spiel installieren".
Installation unter DOS: Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD (normalerweise D:\), und starten Sie das Installationsprogramm durch die Eingabe von INSTALL.
Installation allgemein: Im Installationsprogramm klicken Sie auf „Spiel installieren" und wählen die Installationsart. Geben Sie optional einen Zielpfad (Laufwerk und Verzeichnis) an und klicken Sie auf „Installieren". Wählen Sie nun den Menüpunkt „Soundkarte konfigurieren". Falls die automatische Erkennung fehlschlagen sollte, können Sie die benötigten Werte auch manuell angeben. Tip: Unter Win 95/98 finden Sie die Einstellungen Ihrer Karte im Geräte-Manager.
Spielstart unter Windows 95/98: Legen Sie die CD Nr. 1 ein, und klicken Sie im Setup-Programm auf „Spiel ausführen".
Spielstart unter DOS: Wechseln Sie in das vom Installationsmenü angelegte Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte (cd C:\Jack_Orl) und tippen Sie START ein.

Handbuch & Komplettlösung

Auf der CD Nr. 1 finden Sie im Ordner „Handbuch" **das deutsche Manual mit sämtlichen Originalillustrationen sowie eine Komplettlösung** im Ordner „Loesung". Die Lösung liegt im DOC- und TXT-Format vor, das bebilderte Handbuch darüber hinaus als PDF-Dokument zum Betrachten mit dem Adobe Acrobat Reader – installierbar von der CD Nr. 2 über den Menüpunkt „Goodies".

Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Damit Sie das Heft nicht zerschneiden müssen und Ihre Joker-Softwaresammlung trotzdem übersichtlich archivieren können, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich **auf CD Nr.1 im Verzeichnis CDInlets** als Bitmaps. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

Vollversion



Als Privatschnüffler Jack Orlando eines Morgens in einer dunklen Sackgasse aus seinem Rausch erwacht, hat er vier Probleme: Kopfschmerzen, die neben ihm liegende Leiche und zwei Polizisten, die ihn wegen Mordes verhaften wollen. Nur 48 Stunden bleiben dem PC-Bogart im verknitterten Trenchcoat, um in über 200 wunderschönen 3D-Räumen im Cartoon-Look nach Beweisen für seine Unschuld zu suchen. Truecolor-Grafik, feine Animationen, logische Rätsel, eine komfortable Maussteuerung und der orchestrale Soundtrack von Movie-Maestro Harold Faltermeyer („Top Gun", „Beverly Hills Cop") machen das **komplett deutsch synchronisierte Krimi-Adventure** zu einem filmreifen Genuß.



Typisch Film noir: Privatschnüffler Jack Orlando findet sich in der Rolle des Verdächtigen wieder



Während der Multiple-choice-Unterhaltungen werden am oberen Bildschirmrand die Porträts der Gesprächspartner eingeblendet



Mit schlagkräftigen Argumenten überzeugt unser PC-Marlowe diesen Herrn von seiner Unschuld

Jack Orlando

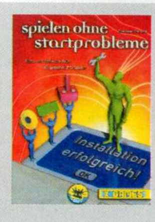
(Topware/SciTech)

Spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30er-Jahre

Originaltest	Ausgabe 11/97, 78 Prozent
Features	200 Schauplätze, Truecolor-Grafik, Soundkulisse von Harold Faltermeyer („Top Gun", „Beverly Hills Cop")
Steuerung	Maus, Tastatur
Sprache	inkl. professioneller Sprachausgabe komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P60 mit DOS 6.x/Win 95/98, 16 MB RAM, Soundblaster Pro/16/AWE 32/AWE 64 (oder Kompatible) bzw. Gravis Ultrasound sowie 30 bis 120 MB auf der HD
Handbuch, Komplettlösung & Installation	Illustrierte deutsche Anleitung sowie Komplettlösung auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch". Installation automatisch unter Win 95/98 oder manuell unter DOS

Der Problemlöser

Abhängig von der individuellen Systemkonfiguration können ursprünglich für DOS geschriebene Programme unter Windows 95/98 Probleme bereiten – wie man sie behebt, ist leicht verständlich im Buch **Spielen ohne Startprobleme** nachzulesen. Vom Umgang mit Systemdateien über die Konfiguration von Soundkarte oder CD-ROM bis hin zum Freischaufeln von 600 KByte Grundspeicher findet man hier auf 200 Seiten alles Wissenswerte. Wir bieten den aktuellen Ratgeber von René Meyer und Sven Letzel für nur **24,95 DM im Joker-Shop** an.



1&1

Setzen Sie auf Europas Nr. 1* – T-Online

1998 – ein Spitzen-Jahr für T-Online. Und es kommt noch besser!

T-Online hat in diesem Jahr rund 700.000 Kunden dazugewonnen – damit sind jetzt bereits mehr als 2,5 Millionen Nutzer von Europas größtem Online-Service begeistert. Kein Wunder, denn dafür gibt´s ja wirklich genug gute Gründe:

> 1. Platz connect Produkt des Jahres 1998 – Die Leser der Fachzeitschrift „Connect" 12/98 wählten T-Online zum „Produkt des Jahres 1998". Im Test von „Connect" 11/98 schnitt T-Online zudem in puncto Geschwindigkeit am besten ab.
>
> Computer Bild – Die Leser der „Computer Bild" 23/98 verliehen T-Online den „Goldenen Computer 1998" in der Kategorie „online".

- ★ **Supergünstig mit 5 Pfennigen pro Minute, bei nur 8,– DM monatlichem Grundentgelt**
- ★ **Bundesweite Einwahl zum CityCall-Tarif der Deutschen Telekom AG**
- ★ **Highspeed mit bis zu 33.600 bit/s – mit ISDN sogar 64.000 bit/s**
- ★ **Onlinebanking bequem, einfach und sicher – schon 4 Millionen Online-Konten**
- ★ **eMail – elektronische Post in alle Welt, sekundenschnell und supergünstig**
- ★ **NEU: Jetzt 2 Surf-Freistunden im Monat inklusive** (ab T-Online Software 2.0x, zzgl. Verbindungsentgelte)
- ★ **NEU: 10 MB Speicherplatz für die eigene Homepage**
- ★ **NEU: Einwahl aus rund 100 Ländern weltweit**



Produktinfo 006

T-Online

*T-Online ist mit mehr als 2,5 Mio. Kunden der größte Online-Service Europas

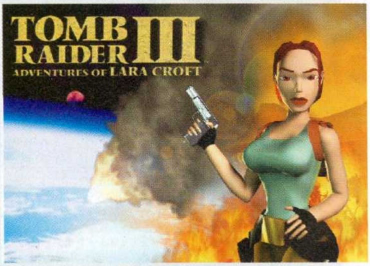
Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

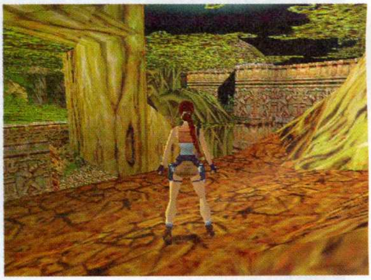


Die Begleit-CD

Tomb Raider 3

Test in dieser Ausgabe





GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: voll spielbare Dschungelwelt mit Zeitlimit
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (DirectX 6 auf dieser CD) und 12 MB auf der HD

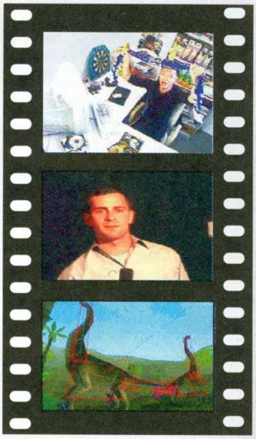
Unsere Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit komfortabler Benutzerführung (nur jeweils verfügbare Optionen anwählbar) und tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel. Dazu kommt **Joker TV** unter dem Menüpunkt „Special".

Demos, Patches und Goodies





Special: Joker TV

Beim letzten Drehtermin für Joker TV stand unser Trille unter besonderem Streß, denn Taurus Film wollte gleich zwei Sendungen für „Clubhouse: Level X" an einem Tag aufzeichnen. Dabei trat dann zur Halbzeit die Kamera in Streik und mußte ausgetauscht werden. Am Ende aller Mühen standen freilich **zwei gelungene Folgen** über neue Games und einiges mehr. Auf unserer Cover-CD können Sie sich anhand exklusiv geschnittener Fassungen davon überzeugen – ansonsten empfehlen wir am 12. Dezember (Samstag) vormittags etwa zehn Minuten nach zehn Uhr einen Blick auf SAT 1.

Übrigens: Sollte Ihr Rechner keine MPEG-Videos abspielen können (für Joker TV erforderlich), installieren Sie einfach „DX Media 6.0" aus der Rubrik Goodies im Jokermenü der CD Nr. 2. Damit erhalten Sie gleichzeitig auch eine Vielzahl anderer Ton- und Videoformate wie Wave, AVI, Realaudio, Quicktime usw.

Goodies

Wir läuten das neue Jahr mit einem wahren Feuerwerk an brandaktuellen Tools für Spieler und Anwender ein. Da wäre zunächst der schicke Benchmarktest **3Dmark 99**, mit dem Sie Ihren Rechner und Ihre 3D-Karte in zwei typischen Spielsituationen praxisnah und optisch spektakulär austesten können. Als zweiten Neuzugang begrüßen wir **DXMedia 6.0**, das Ihrem Windows-PC eine Vielzahl von Multimediaformaten wie z.B. MPEG eröffnet. **F-Prot** ist dagegen ein vollwertiger Virenscanner für DOS, der natürlich auch in einer DOS-Box unter Win 95/98 läuft. Und mit **F-Secure** gibt es obendrein die 30-Tage-Testversion der Windows-Variante. Verspielte Naturen finden in der Demoversion des **Game Commander** einen nützlichen Helfer, der Tastaturkommandos auf Joystick, Gamepad oder Lenkrad legt. Für Musik in CD-Qualität sorgt der MP3-Player **WinAmp 2.0**, der ab sofort jeden Monat in der jeweils aktuellen Version auf unserer CD zu finden ist. Last but keinesfalls least bietet Ihnen 1&1 Direkt **Zugangssoftware zu T-Online** nebst zehn Freistunden und gebührenfreier Anmeldung bei Deutschlands größtem Onlinedienst.

NEU **3Dmark 99**
Spiele-Benchmark für 3D-Grafikkarten

Acrobat Reader 3.0
Dokumentenbetrachter für DOS/Win

Clean Center 4.0
Installationsmonitor

DirectX 6.0
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98

NEU **DXMedia 6.0**
spielt diverse Multimediaformate wie MPEG etc.

Elsa-Treiber
Treiber für Elsa-Grafikkarten

NEU **F-Prot**
kostenloser Virenscanner für DOS

NEU **F-Secure**
aktueller Virenscanner für Windows 3.1/95/98

NEU **Game Commander**
Tastaturkürzel auf Stick, Pad usw. legen

Hexedit
Hexeditor für DOS/Win

mIRC v5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat

pkunzip
DOS-Entpacker

QuickTime 3.0
Videoplayer für Win 95/98/NT

Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen

T-Online Zugangssoftware von 1&1 Direkt
kostenloser Probeaccount mit 10 Freistunden

UniVBE
Univesa 2.0-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

NEU **WinAmp 2.04**
MP3-Player für Win 95/98/NT4

Winzip 95
Entpacker für Win 95/98







WinAmp 2.0 spielt Musikstücke im verbreiteten MP3-Format

Futuristisches Rennen oder 3D-Shooter? Weder noch, 3Dmark 99 ist ein praxisnaher Spiele-Benchmark

Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

Age of Empires: Rise of Rome



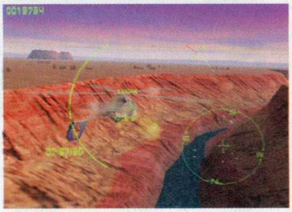
GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: 3 voll spielbare Szenarien inkl. Multiplayer-Option
BESONDERHEIT: Beantworten Sie die Frage, ob DirectPlay 6.0a installiert werden soll, mit ja, da die Installation sonst abbricht!
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und 45 MB auf der HD

Asghan



GENRE: Actionadventure
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt. Klicken Sie nach der Installation auf „Einstellungen speichern" und dann auf „Spielen".
SYSTEM: P120 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX (DirectX 6 auf dieser CD) und 30 MB auf der HD

Barrage



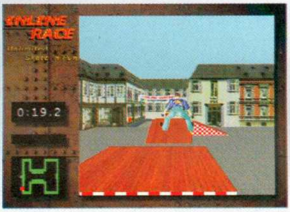
GENRE: 3D-Action
UMFANG: Mission mit Zeitlimit: 10 Minuten
BESONDERHEIT: Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, mind. DirectX 5.2 (DirectX 6 auf dieser CD) und 22 MB auf der HD

Heretic 2



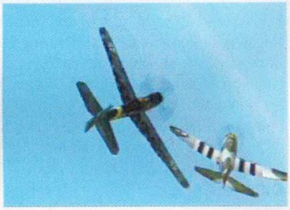
GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: Tutorial, Einspielermission, Multiplayer-Modus
BESONDERHEIT: 3D-Beschleuniger werden via OpenGL unterstützt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98/NT4, DirectX 6 (auch auf dieser CD) und 250 MB auf der HD

Inline Race



GENRE: Skater-Rennen
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: auf CD Nr. 1 im Verzeichnis „Inline"
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

Luftwaffe Commander



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

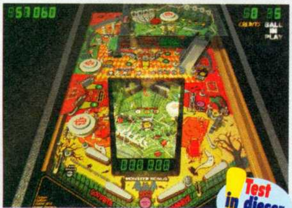
Aktuelle Patches

…finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie von Hand in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies" das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

101. Airborne
Update auf V 1.2.3
Air Warrior 3
Update auf V 3.10
Descent: Freespace
Update auf V 1.05
Dune 2000
Update deutsche Version auf V 1.03
Final Fantasy 7
deutscher Fix für Cyrix-Prozessoren
Lode Runner 2
V 1.1 unterstützt TCP/IP und DirectPlay
Need for Speed 3
3Dfx/Banshee-Patch
Panzer Commander
Update deutsche Fassung auf V 1.2
Spearhead
V 1.1 beseitigt Probleme mit Onscreentexten
Starcraft
Update auf V 1.03
Ultimate Race Pro
Update auf V 1.4
Vangers
Update auf V 1.3
Warlords 3: Darklords Rising
Update auf V 1.01

Demos, Patches und Goodies

Pinball Arcade



GENRE: Flipper
UMFANG: ein spielbarer Tisch
BESONDERHEIT: Originaldesign eines Gottlieb-Automaten
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (auch auf dieser CD) und 15 MB auf der HD

Test in dieser Ausgabe

Nightlong



GENRE: Adventure
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und min. DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD)

Rent a Hero



GENRE: Adventure
UMFANG: 6 Locations
BESONDERHEIT: Online-Hilfe im Spiel integriert
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 und Intel Indeo Video 5 (beides auch auf dieser CD) sowie 350 MB auf der HD

Snow Wave Avalanche



GENRE: Snowboarding
UMFANG: 2 Disziplinen (Bordercross und Big Jump)
BESONDERHEIT:
läuft direkt von CD. Zuerst „Setup.exe" aufrufen, danach Spiel mit Doppelklick auf „Snowwave.exe" starten.
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, D3D-Beschleunigerkarte, DirectX (DirectX 6 auf dieser CD) und 35 MB auf der HD

Speed Busters



GENRE: Autorennen
UMFANG: voll spielbare Strecke
BESONDERHEIT: 3Dfx-Beschleuniger (Voodoo oder Voodoo 2) erforderlich, Force-Feedback-Joysticks und -Lenkräder werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, 3Dfx-Karte, Win 95/98/NT4, DirectX (DirectX 6 auf dieser CD) und 55 MB auf der HD

Top Gun: Hornet's Nest



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: Mission in Sibirien
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (auch auf dieser CD) und 93 MB auf der HD

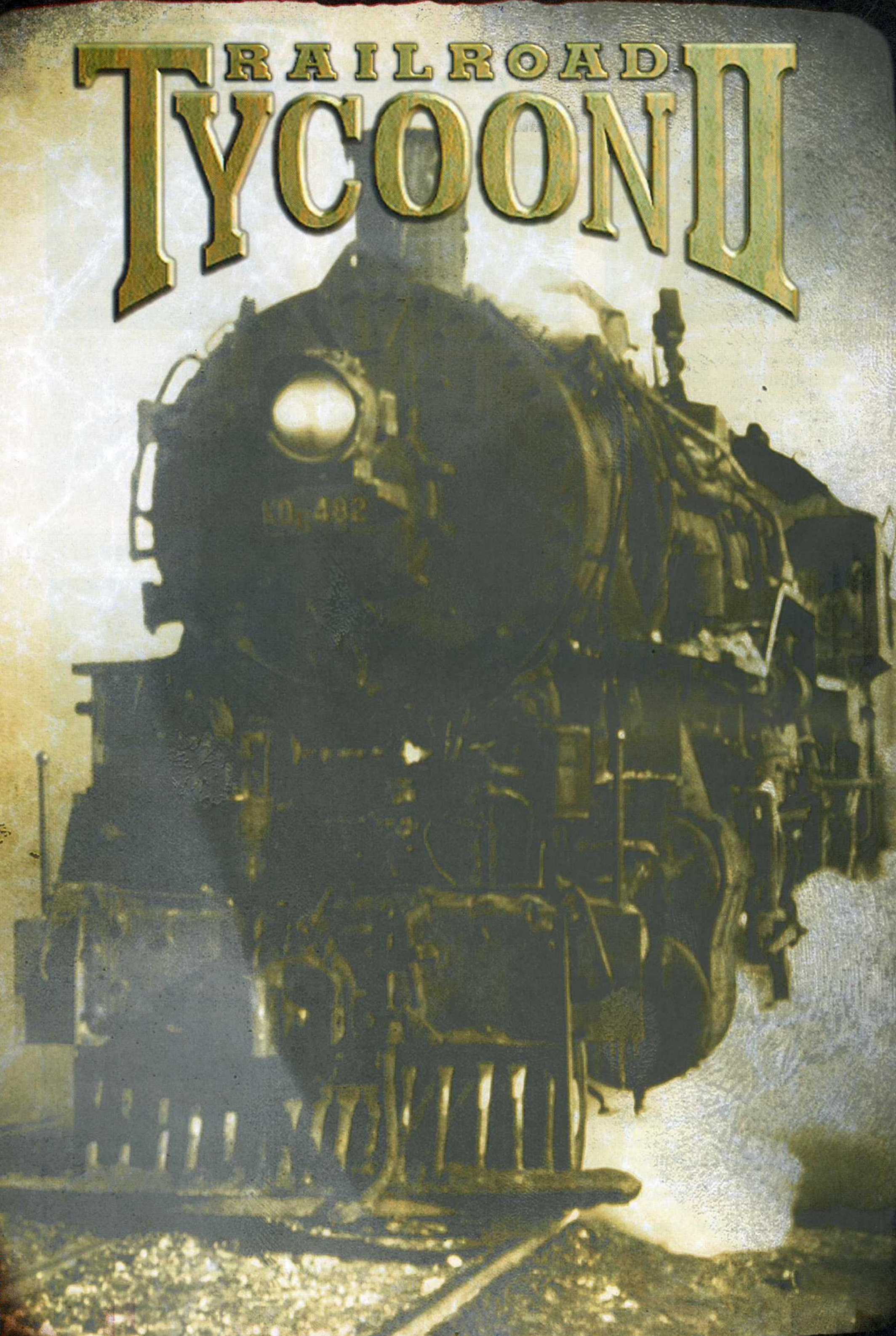
Shareware von Lesern

Land der Helden
DOS-Rollenspiel für eine Dreier-Party von Dennis Busch
Sokoblue 98
Sokoban-Variante mit 20 knobeligen Levels für Win 95/98/NT4
Schulferien 1999
Nach Bundesländern sortierte HTML-Terminliste von Damain Hajduk
Cheat Boy 3
Windows-Helpfile mit über 150 aktuellen Spielecheats von Gerrit Blöß

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-MAIL: mtrier@pcjoker.de


RAILROAD
TYCOON II

Die Legende kehrt zurück!

Acht Jahre nachdem der PC Klassiker Railroad Tycoon Millionen begeisterte geht die Fahrt weiter. Lösen Sie Ihr Ticket für das Spielvergnügen des Jahres.

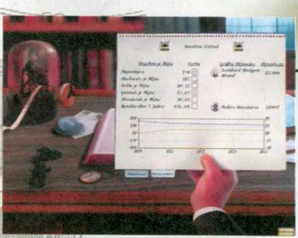
Die Reise kann Sie von Baltimore im Jahr 1830 bis nach Kapstadt im Jahr 2000 führen. Vom mittellosen Arbeiter bis zum machtbesessenen Multimillionär erleben Sie alle Stufen des Erfolgs.

Der Aufbau eines profitablen Schienennetzes steht im Mittelpunkt. Sie müssen Bahnhöfe errichten, Städte mit Industriezweigen verbinden und mit den produzierten Gütern Handel treiben.

30 Spielpläne, aufgeteilt in Kampagnen und Szenarien sorgen für dauernden Spielspaß. Außergewöhnlich liebevolle Grafik in 1024x768 Auflösung, der eingebaute Editor und die Möglichkeit gegen Freunde im Netzwerk oder Internet (bis zu 16 Spieler) anzutreten erhöhen das Vergnügen.



Die neuartige Grafikengine kann bis zu 300.000 Polygone gleichzeitig darstellen.



Spekulieren Sie wie ein Profi an der Börse und übernehmen Sie so andere Firmen.

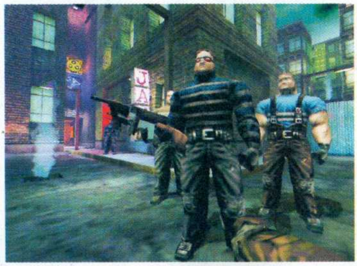


Erweitern Sie die Bahnhöfe mit Restaurants, Hotels und anderen Gebäuden, um den Gewinn zu steigern.

Mit Volldampf ins Vergnügen.
Railroad Tycoon 2 -
das Wirtschaftsstrategiespiel des Jahres.

www.railroadtycoon2.de

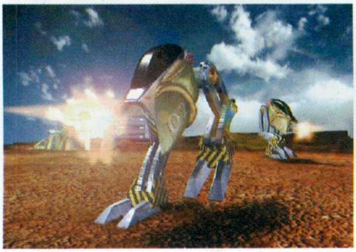
KINGPIN



3D-Gangsteraction kündigen Interplay und die „Rotnacken" von Xatrix für Mitte des Jahres an: Auf Basis der etablierten id-Engine entstehen bis zum Sommer surreale Häuserschluchten im Stil der 30er Jahre; dazu eine topmoderne Waffenkammer. Von formvollendet animierten Unterweltlern und ihren handfesten Sprüchen konnten wir uns anhand eines ersten Vorabmusters bereits überzeugen, ein perfekt sitzender Handlungsrahmen und Musik der Rapper von Cypress Hill sind noch in der Mache.

DEVASTATOR

Laut Topware herrscht im 21. Jahrhundert Krieg im Universum. Auslöser ist der so wichtige Rohstoff „Stand", welcher ausschließlich auf dem Planeten Paradise zu finden ist. Die Story erinnert somit ein wenig an



„Dune", das Gameplay eher an „Incoming": ein **3D-Shooter** mit diversen Vehikeln, 23 Extrawaffen, satten Explosionen, starken Lichteffekten und aufwendig animierten Zwischensequenzen. Ab Februar sprechen auf fünf Welten die Laser.

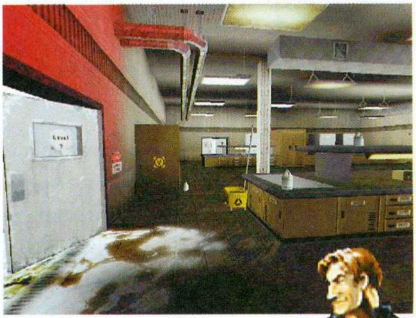
REDGUARD

Kurz nach Redaktionsschluß legte „Daggerfall"-Entwickler Bethesda den Grundstein für eine neue Abenteuerserie aus dem Elder-Scrolls-Szenario. Hier schon mal ein Vorgeschmack auf den Test des ersten **Adventures** in der kommenden Ausgabe: Man mimt den Helden Cyrus, der ein Fantasy-Imperium mitsamt seiner Schwester Iszara aus den Händen finsterer Schergen erretten soll. Eingebettet sind Story, Puzzles und Schwertkämpfe in feinstes 3D-Gelände à la „King's Quest 8", das ab einem P166 mit 32 MB RAM und 3Dfx-Turbo seine ganze Pracht entfaltet.





AMEN: THE AWAKENING





Da hilft kein Beten: Trotz des Titels und des schönen Heldennamens Bishop wird Cavedogs **3D-Actionthriller** auf keinen Fall vor Mitte kommenden Jahres erhältlich sein. Dann schreibt der spielinterne Kalender Weihnachten 2032, die Menschheit dreht plötzlich durch und begeht kollektiven Selbstmord. Als Spieler soll man Ursachenforschung betreiben und des Rätsels Lösung in 17 Abschnitten näherkommen. Der Hersteller verspricht ein realistisches SF-Ambiente, nahtlos mit der Story verknüpfte Puzzles sowie bahnbrechende Optik für Rechner mit 3D-Beschleuniger auf Voodoo 2-Niveau.

Wußten Sie übrigens

...daß die „Baldur's Gate"-Macher von Bioware an **MDK 2** basteln? Ab dem vierten Quartal 1999 sprintet Actionheld Kurt wieder durch abstrakte 3D-Welten.

...daß Beam Software schon an **Dethkarz 2** schraubt? Im November '99 soll der futuristische Arcaderacer mit mehr Optionen, spektakulären Pisten und Top-Grafik an den Start gehen.

...daß Activision nach „Asteroids" (Test in dieser Ausgabe) eine weitere Oldie-Neuauflage plant? Yup, ab Ende ´99 sind die **Space Invaders** wieder los!

...daß Lucas Arts das 3D-Actionstrategical **Force Commander** vorerst auf Eis gelegt hat? Frühestens Mitte des Jahres will man über eine Weiterentwicklung nachdenken.

...daß der Release des Erotik-Cartoons **Wet Attack – The Empire cums back** auf Januar verschoben wurde? Grund laut CDV: Man wolle schließlich keinen Schnellschuß, sondern ein Highlight produzieren.

EVENSTAR



Rollenspiele im konsolentypischen Stil sind am PC schwer im Kommen; „Final Fantasy 7" war erst der Anfang. So will das Team von Dreamstone im Mai mit einer Fantasystory um Held Seed und Heldin Jenna auftrumpfen. Das Handling soll auch hier betont komfortabel geraten, doch anders als bei der finalen Phantasie wird die frei begehbare Polygonwelt nicht bloß lieblos von der Playstation konvertiert. Die Entwickler versprechen vielmehr Auflösungen bis 1.600 x 1.200 Pixel, 32 Bit Farbtiefe und fotorealistische Beleuchtung. Dazu sollen sich viele Knobeleien, gehaltvolle Dialoge und schicke Rundenkämpfe gesellen.



SOLDIER

...ist der Titel des neuen Films mit Kurt Russel in der Hauptrolle (Regie: Paul „Event Horizon" Anderson, Kulissendesign David „Blade Runner" Snyder), er startet am 28. Januar in deutschen Kinos. Bis zur PC-Konvertierung von Southpeak dürfte es freilich Sommer werden. Dann läßt eine futuristische Armee den Infanteristen Todd auch am Monitor halbtot auf einem gottverlassenen Planeten zurück. Sein virtueller Überlebenskampf wird ein **missionsbasiertes 3D-Actionabenteuer im Stil von „Half-Life"**, das der Spieler mit Köpfchen und einem prallen Waffenarsenal bewältigen soll.



HÖLLENRITT UND MARS-RESIDENZ ZU GEWINNEN!

Keine Angst vor Glatteis: Am PC ist dem Gasfuß auch im Winter keine Ruhe vergönnt. Anläßlich des tollen Arcaderacers „Dethkarz" verlosen Infogrames und Cyberspace jetzt einen tollen Hydraulikstuhl für Digi-Piloten – und ein riesiges Grundstück auf dem Mars!

„Dethkarz" ist ein starkes Rennspiel (Test in Ausgabe 12/98: 80 Prozent), entsprechend stark sind die Preise des dazugehörigen Wettbewerbs:

HAUPTGEWINN

Der hydraulische Simulations-Sessel „Rock'n'Ride" komplett mit Kompressor und allen Montageteilen, dazu ein Mars-Grundstück in der Größe von 2.000 Fußballfeldern. Sowie natürlich einmal das Spiel „Dethkarz" inklusive T-Shirt

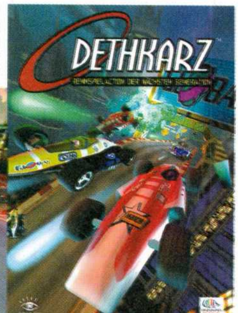


cyberspace gmbh

PREISE

10 x das Spiel „Dethkarz" zusammen mit einem exklusiven T-Shirt





Allein der irre Rüttelstuhl kostet im Laden schon weit über 1.000 Mark. Und am Mars wird laut den Entwicklern von Melbourne House in einigen hundert Jahren ja tatsächlich eine der Dethkarz-Rennstrecken gebaut – vielleicht ist das Grundstück also irgendwann Millionen wert? Und das alles für die Antwort auf eine lausige...

PREISFRAGE

Wie heißt der aktuelle Weltmeister in der Formel 1?

Die Preise werden unter Ausschluß des Rechtsweges unter allen richtigen Einsendungen verlost. Nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter des Joker Verlags, von Infogrames und Cyberspace. **Einsendeschluß ist der 23. Dezember 1998** laut Poststempel, die Zieladresse lautet:
Joker Verlag * Kennwort: Dethkarz
Max-Loidl-Weg 4 * D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

NEUES VON VIRTUAL X-CITEMENT

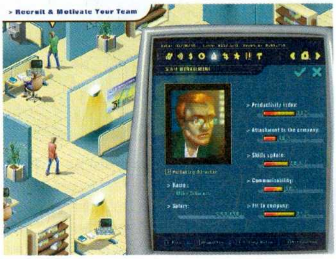
Für das Frühjahr kündigt der Mülheimer Publisher zwei Projekte an. Bereits im Januar will die Fantasy-Strategie **C-Lone** in 20 Missionen die besten Elemente aus dem Runden- und Echtzeitgenre in einem komfortablen Zugsystem vereinen: direkte Eingreifmöglichkeiten, 48 auf Wunsch selbständig handelnde Einheiten sowie echtes 3D-Gelände. Ab Februar soll dann das Sequel zu „Tiny Trails" auf die Bildschirme hüpfen. **Tiny Tiger** verspricht eine Kombination aus knobeligem Plattformspaß und Kistenschiebung in vier kunterbunten 3D-Szenarien.



Rundenstrategie der Macher von „Battle Isle": C-Lone

START-UP

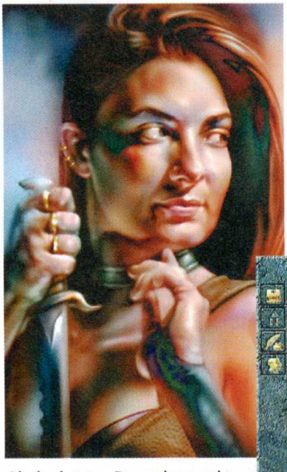
Wer auf einen eigenen Hard- und Softwarekonzern spekuliert, darf in den kommenden Wochen erste Trockenübungen wagen: Die neue **Management-Sim** aus dem Hause Monte Christo benötigt Führungskräfte vor dem Monitor, die auf Basis erfolgreicher Produkte ein florierendes Unternehmen aufbauen können. Von Forschung und Entwicklung über Finanzen, Marketing und Vertrieb bis hin zum Support hat der Spieler dabei Zugriff auf alle Firmenstrukturen. Warum nicht mal die Nöte der Hersteller aus eigener Erfahrung kennenlernen?



MIDNIGHT GT

Einen 3D-Turbo im Rechner braucht, wer ab April bei Rages neuem Anarcho-Racing Gas geben will: **Illegale Rennen in 18 realistisch simulierten Sportwägen** stehen an; die acht Szenarien sollen wirklichkeitsnah belebt sein. Für die Grafik zeichnet gar Stardesigner Pininfarina mitverantwortlich, dessen herrlicher Schwung die schönsten Ferrari- und Alfa-Modelle veredelt.





Ab der letzten Dezemberwoche im Handel: Baldur's Gate

BALDUR'S GATE

Von Rollenspielern schon sehnlichst erwartet, steht Interplays aktueller Beitrag zum klassischen Fantasy-Genre nun kurz vor der Vollendung. Basierend auf dem AD&D-Szenario „Forgotten Realms" strickt Entwickler Bioware eine epische Rahmenhandlung rund um Iso-Kämpfe gegen mehr als 60 Monstergattungen. Test im nächsten Heft!



Wußten Sie übrigens

...daß Radioactive Software eine Datadisk zu „Half-Life" in der Mache hat? Ab Februar bekämpft die US-Soldatin Sara Wilson in **Half-Life: Level 5** altbekannte Xen-Aliens in neuen Levels.

...daß Blue Byte bereits auf die Jahrtausendwende hinarbeitet? Für Anfang 2000 ist das Actionstrategical **Grimh** geplant, das von der 3D-Engine „Myrun" des neuen deutschen Entwicklers Kainai befeuert wird.

...daß Bethesda für **Morrowwind**, das Sequel zu „Daggerfall", eine komplett neue 3D-Engine entwickelt? Weihnachten 1999 soll sie ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis stellen.

...daß die Fans von Kirk, Spock & Co. Trauer tragen? Grund: Interplay hat die Entwicklung des aufwendigen 3D-Abenteuers **Star Trek: Secret of Vulcan Fury** vorerst auf Eis gelegt.

...daß die „Industriegiganten" von Jowood sich für ihre neue Aufbausim **Die Völker** ein paar Monate Extrazeit genehmigen? Der Release wurde auf März verschoben.

...daß der Kopierschutz von **N.I.C.E. 2 Probleme** macht? Abhilfe schaffen die Magic Bytes-Hotline (Tel.: 05241 / 95 33 33) sowie Patch und Hersteller-Forum unter der Adresse: www.synetic.de.

...daß uns in der vergangenen Ausgabe der Druckfehlerteufel heimgesucht hat? Anders als im Test von **Delta Force** zu lesen, unterstützt Novalogics Voxelspace-Engine nach wie vor keine Direct3D-Beschleuniger – schade!

YARG

Deutschland macht mobil: Im Windschatten der Gütersloher Mega-Raserei „N.I.C.E. 2" entwickelt die Hamburger Newcomer-Crew von VCC Games einen **futuristischen Arcaderacer**. Ab März stehen neun Tripods (gelenkige und bewaffnete Turbo-Dreiräder) am Start von sechs Achterbahnstrecken auf der Erde, dem Mars und einer Raumstation. Dabei werden dann zwar alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützt, doch die Entwickler versprechen volles Tempo auch auf Rechnern ohne Grafikturbo.



EXTREME WARFARE

Ursprünglich wurde die **optisch opulente 3D-Actionstrategie** zwar von Broderbund/Red Orb angekündigt, doch ist dieser Publisher zwischenzeitlich unter dem Firmendach von Mindscape gelandet. Jetzt machen die Programmierer von Trilobyte also alleine weiter – veröffentlichungswillige Vertriebe mögen sich in der Redaktion melden, wir leiten das Interesse am Kampf der Menschheit gegen die Sway-Aliens gerne weiter. Bis April sollen u.a. zehn verschiedene Vehikel sowie 24 Sondermissionen für bis zu 32 Multiplayer einsatzbereit sein.



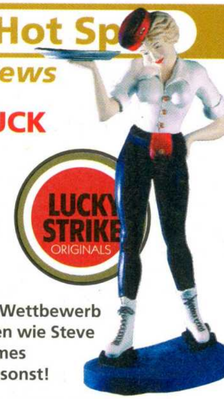
3D MARK '99

Siehe auch Begleit-CD

Wie schnell ist mein Rechner tatsächlich? Diese Frage beantwortet das Tool der skandinavischen Company Futuremark: Grundlage für die hiesigen Benchmarktests sind am Praxisbetrieb orientierte Grafikspielereien; etwa atemberaubende Rundfahrten über eine Rennstrecke oder eine schicke Dungeonwanderung. Die Engine MAX-FX (auf der u.a. der kommende 3D-Shooter „Max Payne" von Remedy/Take 2 basieren wird) testet dabei die CPU und die Performance des Grafiksystems – einfach mal mit der Lite-Version von der aktuellen Cover-CD ausprobieren. Bei Interesse gibt es weitere Infos und für 20 Dollar die Vollversion unter der Internetadresse: www.3dmark.com



TEST YOUR LUCK



Ein Schelm, wer bei der Marke Lucky Strike nur an Glimmstengel denkt: Es gibt ja noch eine ganze Kollektion origineller „Lucky Strike Originals". Und bei diesem Wettbewerb gibt es Lifestyle-Utensilien wie Steve McQueens Jacke und James Deans Porsche sogar umsonst!



1. PREIS

Die exklusive Dakota-Racingjacke aus feuerfestem Street-Tex im Tricolor-Design sieht Steve McQueens Klamotten im legendären Rennfahrerstreifen „Le Mans" zum Verwechseln ähnlich

2. PREIS

Eine detailgetreue Nachbildung von James Deans Porsche Speedster im Maßstab 1:43 – komplett mit Chromarmaturen und allen Emblemen

3. PREIS

Eine originale Baseballcap der New York Yankees – wie sie einst Babe Ruth trug, als er 60 Homeruns schlug

Wer sich für solche US-Devotionalien begeistert, findet noch viel mehr Lucky Strike Originals im brandneuen Katalog – zu beziehen unter der Telefonnummer 0180/554 40 02 oder über die Internetadresse: www.lucky-strike-originals.de. Wer obendrein auf sein Glück (Luck) vertraut, schickt bis zum Einsendeschluß am 23. Dezember 1998 ein Kärtchen an nachstehende Anschrift oder läßt uns eine E-Mail zukommen. Die Gewinne werden unter allen Einsendern ausgelost, der Rechtsweg ist mal wieder ein Holzweg.

EINSENDEADRESSE

Joker Verlag
Kennwort: Lucky Strike Originals
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

NEUES PC-VOLANT

Wer am PC immer noch mit Tastatur, Stick oder Pad lenkt, findet nun eine weitere Alternative für zusätzlichen Realismus: **„PC Top Gear" ist ein neues Lenkrad mit Pedaleinheit zum Preis von 179,– DM**. Hersteller Logic 3 hat das analoge Eingabegerät mit neun, jeweils mit vier verschiedenen Funktionen belegbaren Tasten, einem Steuerkreuz für das Navigieren in Optionsmenüs und einem Schalthebel ausgestattet. Der Lenkeinschlag ist per Software konfigurierbar, drei große Saugnäpfe gewährleisten Stabilität am Volant. Bloß die Pedale neigen zum Verrutschen, haben aber einen angenehmen Federweg.



SOUND AUS DEM KOFFER

Als Nachfolger der legendären „Maestro 32" präsentiert Terratec die **EWS 64 S in limitierter Auflage in einem Alukoffer für 369,– DM**. Dabei bietet die Isa-Soundkarte alles, was das Spielerherz begehrt: DirectSound3D-Hardwareunterstützung für kinoreife Klangerlebnisse über vier Boxen auf bis zu 48 Kanälen, A3D Positional Audio für korrekte Plazierung von Signalen im Raum, ein integrierter Midi-Wavetable, je ein Anschluß für die Aufnahme eines kabeltauglichen Radiomoduls oder eines zusätzlichen Wavetables sowie das auf 64 MB aufrüstbare 2 MB Sampling-RAM sind nur die wichtigsten Features.
Die EWS 64 S bringt selbst den bei vielen Karten kritischen Midi-Sound wuchtig und natürlich. Kombatibilität zu gängigen Standards (etwa Soundblaster Pro) ist selbstverständlich, der Lieferumfang nicht: Treiber, Midi-Editor- und Sequenzersoftware sowie ein Mixingstudio sind im Preis inbegriffen. Weitere Infos gibt es unter der Internetadresse www.terratec.net.



NEUES MATROX-FLAGGSCHIFF

Unter den 2D/3D-Kombiboards mit Matrox G200-Chipsatz gibt es einen neuen Klassenprimus: Die **Matrox Marvel G200 für 649,– DM** ist eine Komplettlösung für Spieler, Heimanwender und Videofreaks. Neben der tollen 3D-Performance des G200 (kommt auch in den Schwestermodellen „Mystique" und „Millenium" zum Einsatz), bietet die Marvel auch eine vollständige Hardwarelösung für Videodigitalisierung und -schnitt über Motion-JPEG.
Dieses Modell vereint also den Leistungsumfang zweier Karten auf einem AGP-Board mit 8 MB-Grafikspeicher und TV-Ausgang. Damit Regisseure, Gamer und Grafikartisten gleich loslegen können, finden sich die Videoschnittsoftware „Avid-Cinema", das 3D-Actionadventure „Tonic Trouble", Spieledemos sowie Bildbearbeitungs- und Videokonferenzprogramme in der Box. Mehr dazu unter der Adresse www.matrox.com im Internet.



Wußten Sie übrigens

...daß der taiwanesische Hersteller Cyberdrive ein **IDE-CD-ROM-Laufwerk mit 40facher Geschwindigkeit für nur 129,– DM** offeriert? Das „400D" ist kompatibel zu allen gängigen Standards, liest auch wiederbeschreibbare CDs und hat theoretisch eine maximale Datentransferrate von 6 MB pro Sekunde.

...daß Guillemot den Lieferumfang für das Voodoo-Banshee-Kombiboard **Maxi Gamer Phoenix** erweitert hat? Zusätzlich zum 3D-Actionadventure „Tonic Trouble" wird die 16 MB-Karte **jetzt mit der „Day One" OEM-Version von „Half-Life" und UBI Softs „F1 Racing Simulation" zum Preis von 299,– DM** ausgeliefert.

...daß die Gerüchteküche bereits von der **neuen Banshee-Generation** munkelt? Unter dem Codenamen „Avenger" scheint 3Dfx an dreifacher Voodoo 2-Power zu arbeiten. Bereits Mitte 1999 sollen erste Karten für etwa 500,– DM in den Handel kommen.


MEDIUM
Your way to flavor.
0,7/9
mg Nikotin • mg Kondensat
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit
5/98

„Wenn die Systembeschreibung nicht stimmt, folgt auf überstandene Installation häufig Ernüchterung."



Thorsten Moe, Marketing Director bei GT Interactive, zu überhöhten Hardwarevoraussetzungen und ihren Folgen

Mein Name ist Thorsten Moe, ich bin der Marketing Director von GT Interactive und habe die Gelegenheit, in dieser Kolumne Stellung zu den aktuellen Themen des Lebens zu beziehen – nämlich zu allem, was Computerspieler wirklich bewegt. Dazu fällt mir im Augenblick besonders eine Sache ein, die mich schon seit geraumer Zeit beschäftigt: die PC-Mindestanforderungen für Spiele.

Da liest man beispielsweise in einem Gamermagazin einen Bericht, in dem ein Spiel über den grünen Klee hinaus gelobt wird, man liest von beeindruckenden Grafikeffekten und nie dagewesenen Geschwindigkeiten. Begriffe wie Bump-Mapping, Multiple Texturen oder Trilineares Filtering lassen mein Spielerherz höher schlagen und mich in den nächsten Laden eilen, um mir den Genuß dieses einzigartigen Spielerlebnisses zu verschaffen. Und dann die große Enttäuschung: Selbst auf einem PC, der noch leicht über den Mindestanforderungen liegt, kann das Spiel erbärmlich über den Monitor ruckeln. Von der aufregenden Performance keine Spur. Damit ich das Spiel dann so spielen kann, wie es im Test beschrieben wurde, muß ich erst mal losziehen und für teures Geld neue Hardware kaufen. Und wenn es ganz schlecht für mich läuft, benötige ich sogar einen neuen PC!

Weil ich das persönlich in letzter Zeit ein paarmal erlebt habe und weiß, daß auch wir von GT Interactive in der Vergangenheit nicht frei von diesem Makel waren, gelobe ich Besserung: GT Interactive wird in Zukunft versuchen, realistische Angaben zu machen und die Mindestanforderungen lieber etwas höher als zu niedrig anzusetzen. Dafür wäre es prima, wenn in den Magazinen deutlich darauf hingewiesen würde, mit welchen Voraussetzungen das einzigartige Spielerlebnis beim Test zustande gekommen ist. Denn dann kann ich immerhin konkret einschätzen, ob sich das Spiel auch für meinen PC noch lohnt.

(Anm. der Redaktion: Inhaltlich ist diese Kolumne identisch mit der aus der vergangenen Ausgabe, doch war GT Interactive mit der redigierten Fassung nicht einverstanden. Deshalb hier noch mal das komplett unbearbeitete Original)

LEIDIGE NAMENSVERWANDTSCHAFT

Entgegen ersten Internet-Gerüchten ist der kanadische Developer **Sir-Tech nicht pleite** – geschlossen wurde vielmehr der US-Publisher gleichen Namens. Nichtsdestotrotz verzögert sich der Release des Strategicals „Jagged Alliance 2" bis März. Das 3D-Rollenspiel „Wizardry 8" ist jetzt für den Spätherbst 1999 avisiert.



Veröffentlichung um vier Monate verschoben: Jagged Alliance 2

BRODERBUND BEI TLC/TEWI

Broderbund ist mitsamt seinem Label Red Orb in der TLC/Tewi-Gruppe aufgegangen, wodurch nun Mindscape kommende Highlights wie **Prince of Persia 3D** vermarktet.



STEUERERKLÄRUNG PER INTERNET

Das Münchner Finanzamt akzeptiert als erste Behörde in Deutschland Einkommensbekenntnisse auch online. **Voraussetzung ist das Programm „WISO Sparbuch"**, das der Buch- und Fachhandel seit Mitte November für knapp 80 Mark feilbietet. Die Sicherheit der Daten bei der Übertragung gewährleistet ein Codeschlüssel.



Messen & Termine

Computerclub Live!	Clubhouse: Level X	Hobbytronic Computerschau	CeBIT '99	Game Developers Conference	Electronic Entertainment Expo E3 '99	Internationale Funkausstellung 1999
Mehrere Jubiläumssendungen anläßlich der 250. Ausstrahlung 5. und 6. Dezember 1998 auf WDR; Anfangszeiten laut TV-Programm	Von unserer Redaktion betreute TV-Show 12. Dezember 1998, ca. 10.10 Uhr auf Sat 1	Publikumsmesse für Computer und Elektronik 17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund Info: www.westfalenhallen.de Tel.: 0231/120 45 21	Weltgrößte Fachmesse für alles Digitale 18. bis 24. März 1999 in Hannover Info: www.messe.de Tel.: 0511/890	Fachmesse für Spiele-Entwickler 15. bis 19. März 1999 in San José/USA Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html	Weltgrößte Fachmesse für Computerspiele 13. bis 15. Mai 1999 in Los Angeles/USA Info: www.e3expo.com Tel.: 001/781 551 98 00	Publikumsmesse für Medien und Unterhaltungselektronik 28. August bis 5. September in Berlin Info: www.ifa-berlin.de Tel.: 030/30 38 0



Gute Spiele, kleiner Preis:

Novitas
ENTERTAINMENT - SOFTWARE



Neu ist nicht immer ein anderes Wort für gut, und alt noch lange kein Synonym für schlecht – oft genug sogar das Gegenteil. Ältere Spiele zu einem guten Preis anzubieten, das ist die Geschäftsgrundlage von Budgetlabels wie dem Braunschweiger Unternehmen Novitas.

Die Firmengeschichte von Novitas beginnt als Reparaturdienstleister. Doch der Erfolg kam im Juni 1997, als man die Reihe „Green Pepper" ins Leben rief. Seither bringen die Braunschweiger gepfefferte Klassiker zu Preisen bis maximal 20 Mark pro Titel in den Handel.
Zu den Dauerbrennern zählen etwa das Bürgerkriegsstrategical „North & South" und die knobelige Fernost-Steinerei „Shanghai" – beides Stammgäste in den Budgetcharts. Daß gerade diese beiden Games mit den heutigen Ansprüchen an ein Topspiel kaum noch mithalten können, zeigt letzten Endes nur die Raffinesse des Konzepts. Gezielt spricht Novitas hier ehemalige Commodore-Fans an, die ein solches Erinnerungsstück gerne mal an der Kasse einfach mitnehmen.
Die Rechnung geht auf: Hersteller wie Activision oder Electronic Arts sind froh, mit ihren ehemaligen Vollpreiskrachern nochmals ein paar Mark an Lizenzgebühren einzunehmen – in der Regel gehen bei Budgettiteln um die zehn Prozent vom Verkaufspreis an den ursprünglichen Publisher. Gut eine Mark kostet die CD-ROM mit Online-Handbuch und gedrucktem Faltblatt im Jewel Case. Was vom ermäßigten Ladenpreis übrig bleibt, teilen sich Novitas, der Händler und das Finanzamt.



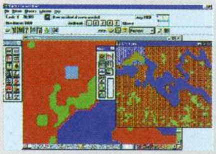
„Neue Software ist ihren Preis wert, denn sie muß die Entwicklungskosten einspielen – aber dann sind wir dran!"

Novitas-Geschäftsführerin Kerstin Hannemann (4.v.l.), rechts daneben die Firmengründer Marika und Klaus-Peter Apelt im Kreis ihrer Mitarbeiter

Warum nicht gleich so, weshalb kostet ein Game bei der Erstveröffentlichung bis zu fünfmal soviel? Der Verzicht auf Pappbox, Hochglanz-Manual und sonstige Beigaben ist ein Grund, doch wirklich teuer sind Entwicklung und Marketing. Diese Kosten in mehrfacher Millionenhöhe wieder reinzuholen, ist bei aufwendiger Software eben nur mit Startpreisen ab 70 Mark möglich. Gerade im Fall von Serien erweist sich der Budgetmarkt aber häufig als Konjunkturmotor, so nach dem Motto: „FIFA '96 war spaßig, mal sehen, wie genial FIFA '99 ist!"
Um technische Probleme zu vermeiden und auch ältere DOS-Programme für aktuelle Win 95/98-Systeme fit zu machen, verwendet Green Pepper das Sharewaretool „Slowdown". Es gaukelt dem Progi eine alte Grafikkarte und eine langsame CPU vor, was selbst auf einem P2/450 noch zuverlässig klappt. Nicht zuletzt diese Qualität garantiert Novitas eine fortan noch engere Zusammenarbeit mit großen Publishern wie Microprose oder Infogrames – und preisbewußten Spielern somit noch viele schöne Green-Pepper-Klassiker. (rl)

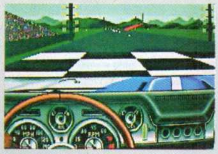
Preiswerte Klassiker zum Jahreswechsel





Klassischen Städtebau mit „Sim City" gibt es bereits für 10,– DM, die jüngeren Maxis-Titel „Sim Tower" und „Sim Copter" kosten je 20 Mark





„Stunt Driver" von Microprose garantiert Fahrspaß für lediglich 10 Mark Kilometergeld





Wenn bei NBGs „Botsoccer" Roboter gegeneinander kicken, haben auch Multiplayer ihren Spaß – für nur 19,95 DM





Das neue Green-Pepper-Highlight ist die Compilation „Pepper Pack 1": der Fußballmanager „Hattrick!", das Echtzeitstrategical „KKND" und die Spacesim „Wing Commander 4" zusammen für nur 29,– DM


RENT A HERO


DER „HELD", WAS ER VERSPRICHT

Conquest: Frontier Wars



Echtzeitstrategie ist auch bei Digital Anvil nach wie vor ein Thema, die genreübliche Iso-Optik nicht: Gigantische Raumschlachten im frei zoombaren 3D-All des Jahres 3000 stehen bevor. Da blitzen die Laser und Schutzschilde, da geraten gewaltige Schiffe ins Trudeln, ehe sie Stück für Stück zerbersten...
Beim Gameplay setzen die Designer weitgehend auf Bewährtes. Eroberte Planeten werden also die zum Bau von Raumstationen und Einheiten benötigten Ressourcen liefern. Auch ist das eigentliche Spielareal zweidimensional, die räumliche Tiefe wird nur für optische Effekte genutzt. Dank der automatisch wechselnden Kamerawinkel und einer ausgeklügelten Maussteuerung soll so stets die Übersicht gewahrt bleiben. Und natürlich unterscheiden sich die beiden Kriegsparteien (Terraner vs. insektoide Mantis) in ihren Kampf- und Scoutschiffen, wodurch jede Kampagne andere Taktiken erfordert.
Eine unverbrauchte Idee ist es, Flottenadmiräle einsetzen zu können, welche dann eigenständig Planeten verteidigen oder feindliche Stützpunkte attackieren. Die bei solchen Übungen gewonnene Erfahrung macht sich in höheren Abschußquoten bemerkbar und erlaubt den Anführern das Kommandieren größerer Flotten. Diese werden spätestens dann notwendig, wenn sich das Einflußgebiet auf mehrere, durch Sprungtore verknüpfte Systeme ausgedehnt hat. Diese riesigen Spielfelder dürften auch und gerade im Netzwerk für galaktische Unterhaltung sorgen, zumal (nur) hier noch zwei weitere Sternenvölker in den Konflikt eingreifen können.

Zu Besuch bei Wing

Digital Anvil

Zu Beginn des Jahres 1997 kaufte sich Microsoft bei dem neu gegründeten Spielelabel Digital Anvil ein. Der „Digital-Amboß", das sind die Branchengrößen Chris Roberts („Wing Commander"), sein Bruder Erin („Privateer") sowie Tony Zurovec („Crusader: No Regret"), allesamt einst heiße Eisen der Nobelschmiede Origin.
Nach anderthalb Jahren voller Geheimniskrämerei lud man nun erstmals die internationale Presse zu einem Besuch nach Austin, Texas,

„Echte KI gibt es nur in Universitäten!"



Erin Roberts (28), Produzent von Conquest

?: Was unterscheidet Conquest von anderen Space-Strategicals – speziell von Sierras in Kürze erscheinendem „Homeworld", das ähnlich konzeptioniert scheint?
ER: *Bei unserem Spiel bekommt man dank der Jump-Points erstmals das Gefühl, tatsächlich ein interstellares Imperium zu verwalten. Soweit ich weiß, konzentriert sich „Homeworld" dagegen eher auf einzelne Schlachten.*
?: Interessant klingt das Deligieren von Aufgaben. Wie intelligent werden die Flottenadmiräle denn tatsächlich sein?
ER: *In keinem Game gibt es einen wirklich intelligenten Computer. Vielmehr muß sich der Programmierer in den Spieler hineinversetzen bzw. seine Züge vorhersehen können, und daran arbeiten wir besonders hart. Künstliche Intelligenz, das ist am Entertainmentmarkt bloß ein Schlagwort – so was findet man heute nur in Forschungsabteilungen von Universitäten!*



Auf den Schilden ist jeder Treffer deutlich zu erkennen



Produktionsanlagen werden ringförmig um Planeten herum angeordnet

Conquest: Frontier Wars

GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999

Commander & Co.

ein. Hier konnten wir nicht nur den Entwicklungsstand dreier für Herbst '99 angekündigter Highlights begutachten, sondern auch einen privaten Blick auf Chris Roberts' „bescheidenes" Eigenheim („no pictures, please!") sowie Kulissen und Trailer des Kinofilms „Wing Commander" werfen – im Februar soll das SF-Movie zur Kultspiel-Saga fertiggestellt sein.



Bei Digital Anvil teils hinter Glas: Versatzstücke aus „Wing Commander – The Movie"



Loose Cannon

„Grand Theft Auto" meets „Interstate '76" – so läßt sich diese futuristische Fahr- und Kampfsimulation am besten beschreiben. In Gestalt des Kopfgeldjägers Ashe durchforstet der Spieler drei weitläufige Szenarien in San Francisco, dem mittleren Westen und an der Ostküste der USA. Mit einem von 15 individuell aufrüstbaren Vehikeln spioniert man hier Dealern nach, jagt bewaffnete Terroristen, beschützt Konvois und so weiter.

Insgesamt soll es rund 20 für den Spielverlauf entscheidende Pflichtmissionen geben. Dazu werden allerlei Zufallseinsätze kommen, wo sich das nötige Kleingeld für Waffen, Reparaturen und persönliche Ausrüstung verdienen läßt. Oftmals ist es mit bloßer PS-Power nämlich nicht getan: Wer etwa in einen militärischen Stützpunkt einbrechen will, tut gut daran, in sicherer Entfernung zu parken und das Gelände zunächst mit einem Nachtsichtgerät auszuspionieren. Sind die Wachen dann mittels schallgedämpftem Scharfschützengewehr ausgeschaltet, stehen die Chancen für einen Frontalangriff gleich viel besser…

Ein Problem für den deutschen Markt ist die Tatsache, daß es ähnlich wie im eingangs erwähnten „GTA" auch hier möglich (wenn auch nicht wünschenswert) sein wird, harmlose Passanten zu überfahren oder aufs Korn zu nehmen. Woran aber selbst die gestrenge BPjS garantiert nichts auszusetzen hat, das sind die detaillierten Grafiken für Fahrzeuge und Umgebung, die zum Teil Originalschauplätzen nachempfunden wurde. In der vorgeführten Pre-Alpha-Version war die Sichtweite zwar noch stark eingeschränkt, bis zum Herbst soll die Optik dank umfassender Unterstützung für 3D-Karten jedoch neue Maßstäbe im Bereich der Action-Fahrsimulationen setzen.



In der finalen Version sollen Fußgänger und Autos die neun Städte beleben

„Wir verherrlichen keine Gewalt, wir simulieren Realität!"



Tony Zuvorec (30), Produzent von Loose Cannon

?: *Welche Änderungen sind für eine deutsche Version von Loose Cannon zu erwarten?*

TZ: *Kein Blut, keine übermäßig brutalen Todesarten. Kurz, alles, was wir schon in der „Crusader"-Serie abändern mußten.*

?: *Nun wurde dort der erste Teil ja trotzdem indiziert. Müssen noch stärkere Einschränkungen her?*

TZ: *Das äußerste, was ich den deutschen Spielern zumuten will, wäre, bei nichtbeteiligten Fußgängern die Kollisionsabfrage zu entfernen. Ich kann die Beschwerden der Bonner Jugendschützer ohnehin nicht ganz nachvollziehen: Wir verherrlichen keine Gewalt, wir simulieren nur die Realität – und da sind solche Dinge eben möglich!*

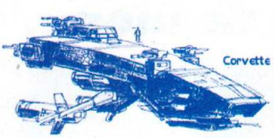


Oft, aber nicht immer muß mit den örtlichen Behörden kooperiert werden

Loose Cannon

GENRE:	Auto-Action
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999

Starlancer



Während bei Origin gerade Andy Hollis zum Produzenten des nächsten Akts der Space Opera um den „Wing Commander" ernannt wurde, werkelt Digital Anvil längst an einer eigenen Variation des Themas. Die Story spielt gegen Ende des kommenden Jahrhunderts, als sich die Menschheit langsam an die Kolonisierung unseres Sonnensystems macht. Und als dann eine außerirdische Macht auftaucht, sind alle Reibereien unter den Nationen vergessen: Die Völker der Erde schließen sich im Kampf gegen die Aliens zusammen.
Als Mitglied einer britischen Einheit von Freiwilligen wird es am Spieler liegen, rund um die Sonne für Recht und Ordnung zu sorgen. Dabei beeinflußt der Verlauf der Missionen direkt die nichtlineare Handlung; stets weitererzählt von in Echtzeit berechneten Cutscenes. Was es da bisher an 3D-Grafik zu sehen gibt, ist beeindruckend – bereits ab einem schlichten Pentium mit 3D-Karte auf Voodoo 1-Niveau. Bis zum Herbst sollen sich dazu noch bombastischer 3D-Sound, eine komfortable Steuerung sowie der erste Multiplayermodus in einem (inoffiziellen) WC-Spiel gesellen. Man darf also gespannt sein. (mz)



Ein Dutzend verfügbarer Schiffe läßt sich mit 20 Waffensystemen bestücken



Mit seinen riesigen Kreuzern brennt Starlancer ein wahres Grafikfeuerwerk ab

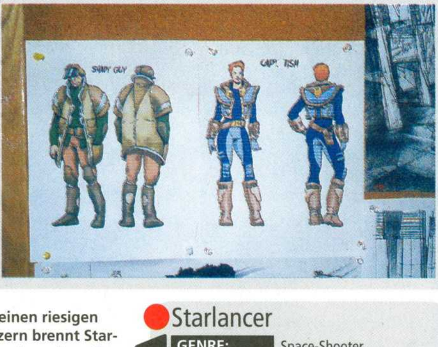
Privateer + Wing Commander = Freelancer?

Chris Roberts dreht derzeit nicht nur die letzten Einstellungen seines „Wing Commander"-Films ab, sondern arbeitet nebenher an einem neuen Spiel mit dem Arbeitstitel „Freelancer"– nicht zu verwechseln mit „Starlancer" von nebenan. Mit der Fertigstellung ist kaum vor der Jahrtausendwende zu rechnen, Bildschirmfotos gibt es noch nicht – aber erste Infos vom Meister persönlich!



DA-Gründer und WC-Erfinder Chris Roberts (30) mit ersten Freelancer-Entwürfen

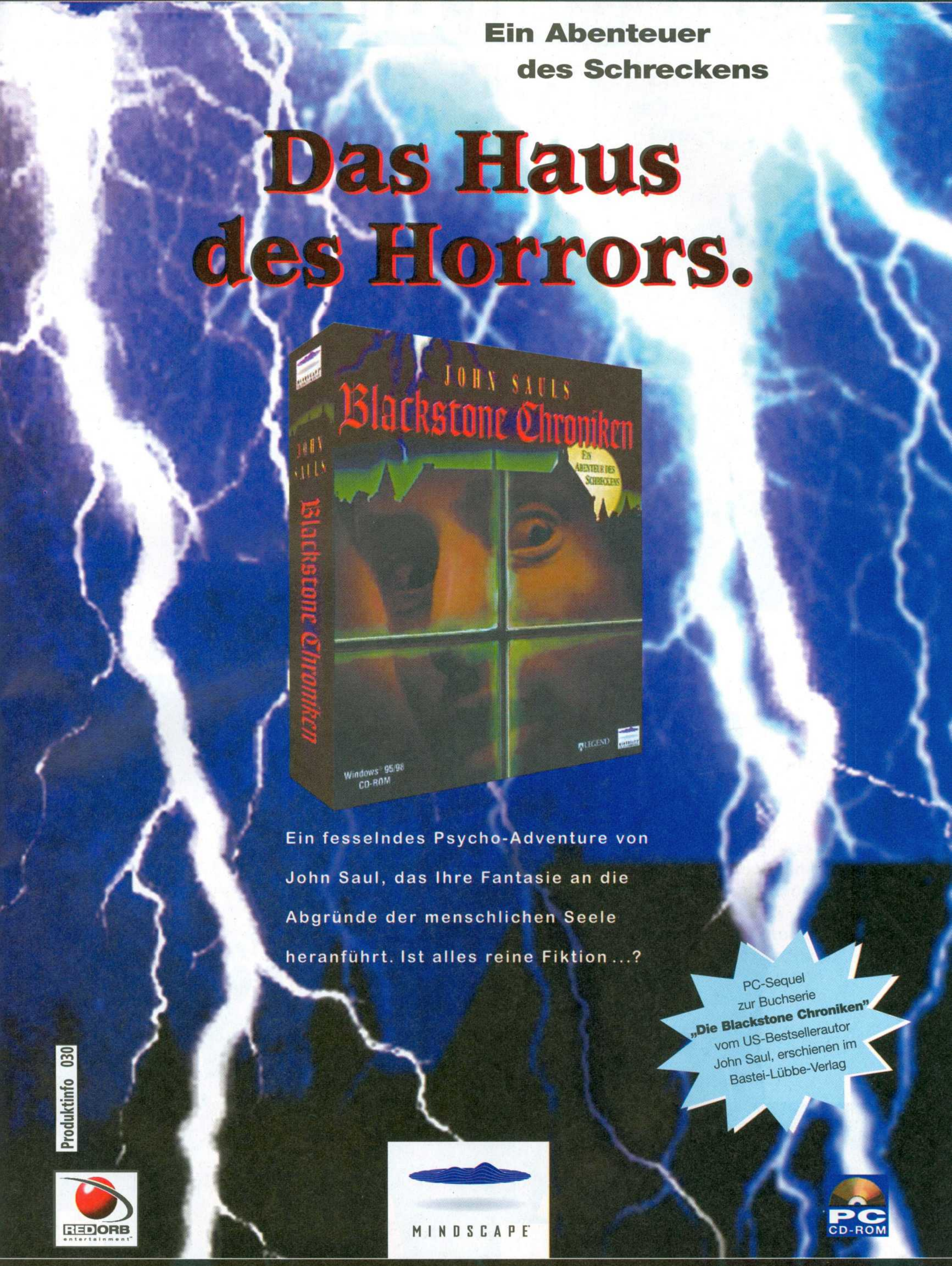
CR: *Freelancer spielt 1.000 Jahre in der Zukunft und wird so eine Art erweitertes „Privateer" – alles soll möglich und möglichst auch voll dreidimensional sein. Wenn man also etwa mit seinem Schiff auf einer Raumstation landet, kann man zu Fuß das Dock verlassen und beispielsweise in die Bar gehen. Dort sucht man sich ein freies Plätzchen, flirtet mit der Bedienung und sieht sich nach Informanten um… Zudem sollen mehr Details für mehr Realismus sorgen. So werden Raumschiffe aus bis zu 10.000 Polygonen bestehen und je nach Größe etwa ein Dutzend separat aufrüst- und zerstörbare Komponenten aufweisen. Kommt es zum Kampf, kann sich der Spieler auf die Bordwaffen konzentrieren, während der Autopilot den Gegner verfolgt. Und wem das alles noch nicht genug Handlungsfreiheit ist, der wird über Internet mit bis zu 100 Freelancern gleichzeitig das Universum erforschen, Aufträge annehmen und dieselbe Story verfolgen können!*



1 Starlancer

GENRE:	Space-Shooter
ERSCHEINT:	3. Quartal 1999

MINDSCAPE John Sauls Blackstone Chroniken



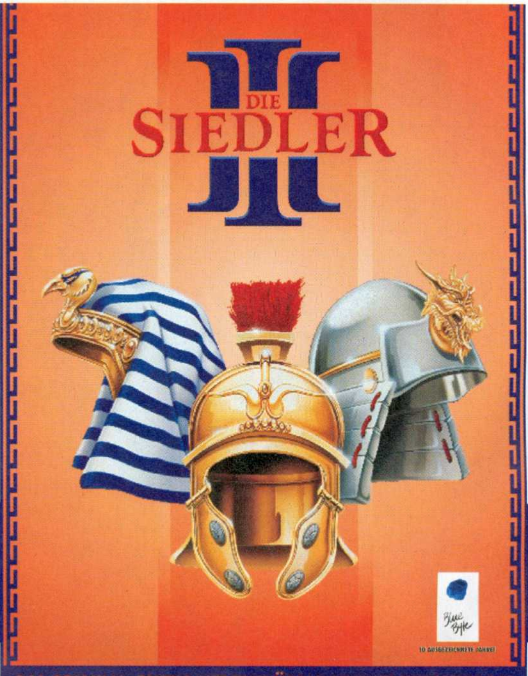
MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (0208) 99241-0 · Fax: (0208) 99241-29

www.mindscape.com · www.blackstonechronicals.com

Sie haben die Wahl!

GESCHENKTIP
Für jeden Spieler das richtige Top-Game!

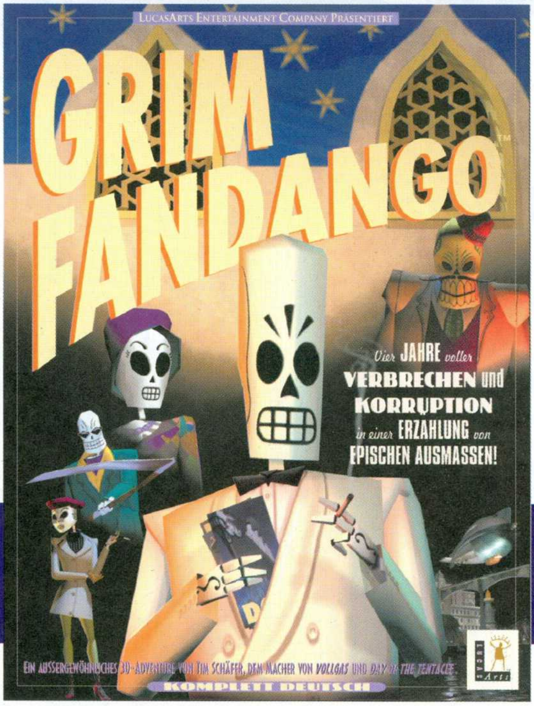




DAS ORIGINAL: PFIFFIG-LIEBENSWÜRDIG-EINFACH UNBESIEGBAR!

DIE SIEDLER 3
- Aufbaustrategie
- Test auf Seite 82





GRIM FANDANGO
- Adventure
- Test auf Seite 74

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:

JOKER VERLAG
Labiner GmbH & Co.
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01
Aboverwaltung:
Petra Laubenberger



oder

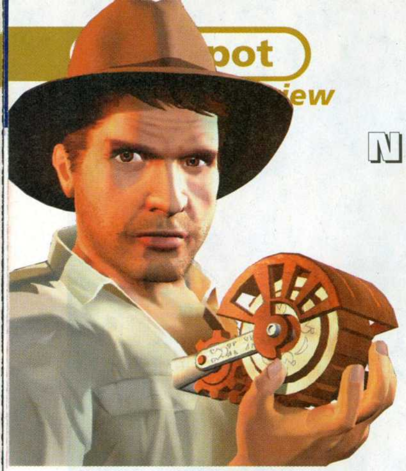


Für jeden neuen Abonnenten

...den Sie für PC JOKER HEFT & SPIEL begeistern können, erhalten Sie entweder **GRIM FANDANGO** oder **DIE SIEDLER 3 GRATIS!** Ob Abenteuer von Lucas Arts oder Aufbaustrategie von Blue Byte, beide Games gehören zum aktuell Besten, womit man am PC spielen kann. Deshalb raten wir zur Eile, denn die Werbeprämie nach Wahl gibt es *nur diesen Monat*!!!
Doch wer wäre von solchen Vorzügen nicht schnell überzeugt: Im Abo gibt es für nur 91 Mark* zwölfmal pro Jahr eine starke Vollversion (oft sogar mehrere) und monatlich die neuesten Spieledemos auf den Begleit-CDs. Dazu kommt das Heft mit kompetenten Tests, Previews, News und Lösungshilfen. **SIE SPAREN MEHR ALS 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Die Lieferung erfolgt schnell und portofrei an die Haustüre; bei jeder Abo-Verlängerung wartet zukünftig noch eine ganz spezielle Überraschung.

ACHTUNG! Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

* Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM
Bedingungen siehe Impressum



Neues für Peitschenschwinger

Indiana Jones und der Turm von Babel

Eigentlich hätte Indy ja schon zu Weihnachten auf den PC-Bildschirm zurückkehren sollen, jetzt wird's wohl Frühjahr werden, bis der streitbare Star in eine neue Grafikdimension aufbricht: Lucas Arts präsentiert abenteuerliche 3D-Archäologie.

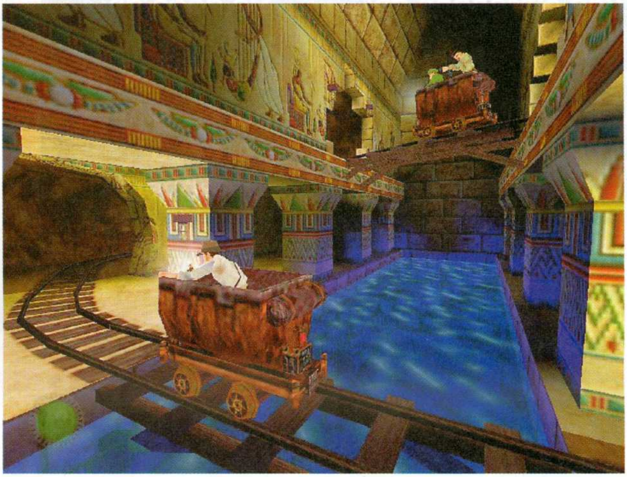
Als alter Abenteurer darf man sich auf ein Wiedersehen mit der feschen Sophia Hapgood freuen: Die Kollegin von Dr. Jones (Co-Star in „Indiana Jones and the Fate of Atlantis") arbeitet mittlerweile für den CIA. Dort weiß man, daß der russische Forscher Gennadi Volodnikov auf seiner Suche nach dem Turm von Babylon eine uralte Maschine entdeckt hat, die das Tor zum Paralleluniversum „Aetherium" öffnen könnte. Allerdings fehlen einige Ersatzteile – und genau die soll sich unser Mann mit dem Schlapphut unter den Nagel reißen, ehe ihm die Kommunisten zuvorkommen.

Das zweidimensionale Adventure-Konzept ist freilich mit Atlantis untergegangen, denn das babylonische Abenteuer findet zwischen schick beleuchteten Polygonobjekten statt und unterstützt 3D-Beschleuniger. Indiana Jones wird also quasi zur männlichen Lara Croft, wenn er 16 Abschnitte weit durch dampfende Dschungel und modrige Tempel stapft. Die Begleitkamera wird dabei allerlei Mechanismen zeigen, um deren Hebel und Schalter sich die hiesigen Knobeleien ranken. Mehr noch ist Geschick am Stick gefragt, denn der Jäger des verlorenen Schatzes kann laufen, kriechen, springen, klettern und schwimmen.

Indy entdeckt die dritte Dimension

Indys Markenzeichen, die Lederpeitsche, dient dabei einerseits zum Überwinden gähnender Abgründe, andererseits als Waffe. Und wo den Schlangen, Skorpionen, Soldaten und monströsen Endgegnern damit allein nicht beizukommen ist, sprechen unterwegs aufgelesene Waffen: Pistole, MP, Handgranaten oder gar eine Panzerfaust wird man nebst Munition finden können. Für Abwechslung sollen zudem Sondereinlagen wie feucht-fröhliches Rafting mit dem Schlauchboot, die rasante Verfolgungsjagd im Jeep oder eine holprige Lorenfahrt sorgen.

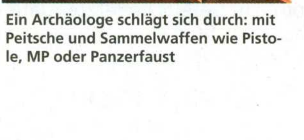
Daß die Sounduntermalung filmreif wird, ist bei Lucas Arts Ehrensache – Unterstützung für Multiplayer ebenso: Im Netzwerk werden sich mehrere Archäologen in wechselndem Outfit tummeln dürfen. Mal sehen, ob der alte Macho so auch Genrekönigin Lara ausstechen kann. (rf)



Sonderprüfungen wie die Fahrt durch einen Wildwasserkanal oder in der Lore erinnern an Indys Kino-Abenteuer im Tempel des Todes

Lara läßt grüßen: Eine schwebende Kamera verfolgt den Jäger des verlorenen Schatzes durch 16 stimmungsvoll ausgeleuchtete 3D-Umgebungen





Ein Archäologe schlägt sich durch: mit Peitsche und Sammelwaffen wie Pistole, MP oder Panzerfaust

Indiana Jones und der Turm von Babel

1

HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

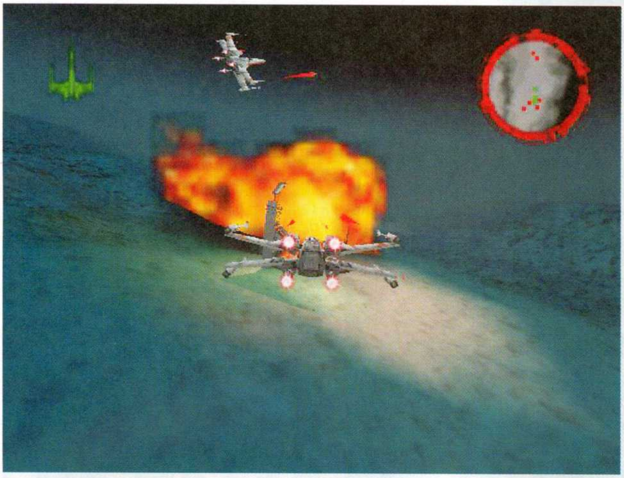




& Sternenkrieger

Star Wars: Rogue Squadron

Krieg der Sterne und kein Ende: Noch ehe das Prequel „Star Wars Episode 1: The Phantom Menace" über die Kinoleinwände flimmert, heben X-Wings und Tie-Fighter wieder am Monitor ab – zu Laserschlachten am Firmament ferner Welten.



Bei Nachteinsätzen sehen die Lichteffekte und Explosionen aus der 3D-Karte besonders beeindruckend aus



Alles drin, alles dran: Cockpitperspektiven und sechs Außenansichten, dazu Unterstützung für Force-Feedback-Sticks



Flugsimulation für Sternenkrieger: Die Rogue Squadron attackiert Bomber und Tie-Fighter über planetaren Wolken oder greift im Tiefflug imperiale Walker an

Star Wars: Rogue Squadron

1

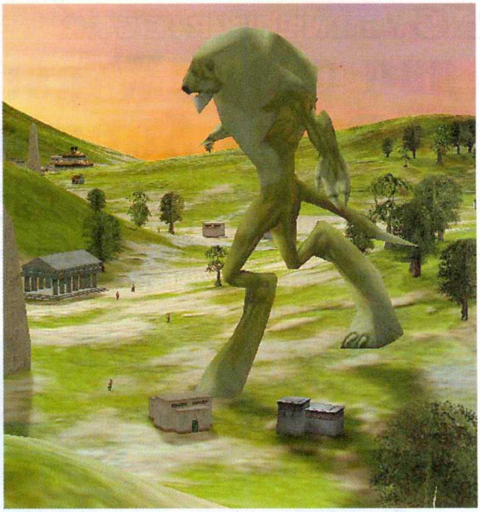
HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	SF-Flugsimulation
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

Als Mitglied der rebellischen Elitetruppe Rogue Squadron (könnte mit „Gauner-Staffel" übersetzt werden) bekommt man die Weiten des Weltraums höchstens in einer der gerenderten Zwischensequenzen zu Gesicht: Erstmals toben sich X-, Y-, V- und A-Wing ausschließlich über Planetenoberflächen aus – auch flinke Schneegleiter werden in dieser Flugsimulation aus dem Star-Wars-Universum zum Einsatz kommen.
Chronologisch siedeln die amerikanischen Designer ihr Game zwischen Teil eins und zwei der ursprünglichen Movie-Saga an. Für den Spieler bedeutet das Geleitflüge und rasante Luftkämpfe gegen die Tie-Fighter und Drohnen des bösen Imperiums auf der einen, sowie Bodenangriffe auf imperiale Installationen oder riesige Kampfroboter („Walker") auf der anderen Seite. Daran ist bereits zu erkennen, daß der Simulationscharakter hier wesentlich ernster genommen wird als etwa bei „X-Wing vs. Tie-Fighter". Die Missionen (genaue Anzahl steht noch nicht fest) werden teils vor bekannten Filmkulissen wie Luke Skywalkers wüster Heimatwelt Tatooine oder dem Eisplaneten Hoth handeln, teilweise aber auch auf bisher nie gezeigten Gestirnen wie dem Gefängnisplaneten Kessel oder dem Schlachtschiffstützpunkt Mon Calamari.

Han Solo entdeckt die Simulation

An optischer Abwechslung dürfte somit kein Mangel herrschen: Lucas Arts erstellt sandige Canons, wuchernde Dschungel, fauchende Vulkane und schön animierte Ozeane als Schlachtfelder. Auf Spezialeffekte wie transparenten Rauch und Nebel oder sehenswerte Salven aus Laserkanone, Rakete und Ionenwerfer werden hier aber wohl nur die Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte treffen.
Gekämpft wird bei Tag und Nacht; als Alternativen zur Cockpitperspektive sind sechs Außenkameras im Angebot.
Ob und wie viele Netzwerk-Rebellen in den Freiheitskampf eingreifen dürfen, steht allerdings noch nicht fest. Aber bis zum Erscheinungstermin im Frühjahr haben die Digitalingenieure um Hollywood-Imperator George Lucas ja auch noch ein bißchen Luft. (rf)

Black & White



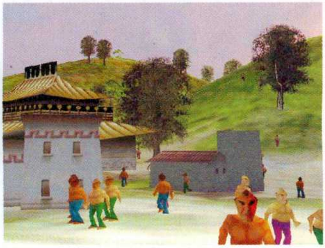
Die turmhohen Ungetüme entstehen aus streunenden Tieren, in diesem Fall diente ein Löwe als Vorlage

Endlich liegen erste Fakten zum Spieledebüt von Peter Molyneux beim neuen Label Lionhead vor: Der Vater solcher Geniestreiche wie „Populous" und „Dungeon Keeper" scheint sich mal wieder selbst zu übertreffen!

Peter Molyneux hat nicht nur das Kultlabel Bullfrog gegründet, der 39jährige zählt auch unbestritten zu den kreativsten Köpfen der Branche – entsprechend hoch liegt die Meßlatte für das Werk, mit dem die neue Firma des Engländers voraussichtlich Weihnachten '99 ihren Einstand geben will. Denn Molyneux-typisch geht auch bei Lionhead Qualität vor Quantität…
Single- und Multiplayer wird Black & White in den Garten Eden berufen, wo sie sich als (meist böse) Magier austoben dürfen. Außer von konkurrierenden Zauberern wird das 3D-Paradies von Völkern bewohnt, die sich an irdischen Vorbildern wie den Azteken, Indianern oder Ägyptern orientieren. Aus ihnen soll der Spieler seine Untertanen rekrutieren, die ihm (auch) zur Gewinnung von Lebens- und Zauberenergie dienen. Dann entwickeln „griechische" Untergebene z. B. neue Gebäude und Heilsprüche, während sich „afrikanische" Stämme vielleicht eher auf Kampfmagie konzentrieren.



Darüber hinaus darf sich der Chefmagier auch als mehr oder minder liebevoller Pflegevater für ein selbstgezüchtetes Monster betätigen. Je nach Erziehung durch Streicheleinheiten und/oder Ohrfeigen sollen die Ungeheuer individuelle Verhaltensmuster entwickeln, um sich schließlich für Mehrspielerschlachten im Netzwerk oder Internet exportieren zu lassen. Des weiteren können die Bestien selbst Zaubersprüche erlernen und anwenden, was sie zur mächtigsten Waffe im Kampf gegen die feindlichen Magier und Kreaturen macht.
Der Hauptreiz des Spiels dürfte dennoch bei den eigenständig agierenden Untergebenen liegen: Ob Architektur oder Brauchtum, nach und nach kristallisieren sich die Vorlieben der Eingeborenen heraus. Bei Lionhead denkt man derzeit sogar darüber nach, die Wuselmännchen Fußballmatches gegen befreundete Stämme austragen zu lassen! Ohne Schwarzweiß-Malerei betreiben zu wollen, darf Black & White somit schon jetzt als eines der interessantesten Projekte des Jahres betrachtet werden – und ungeachtet des Titels auch als eines der grafisch buntesten. (mz)



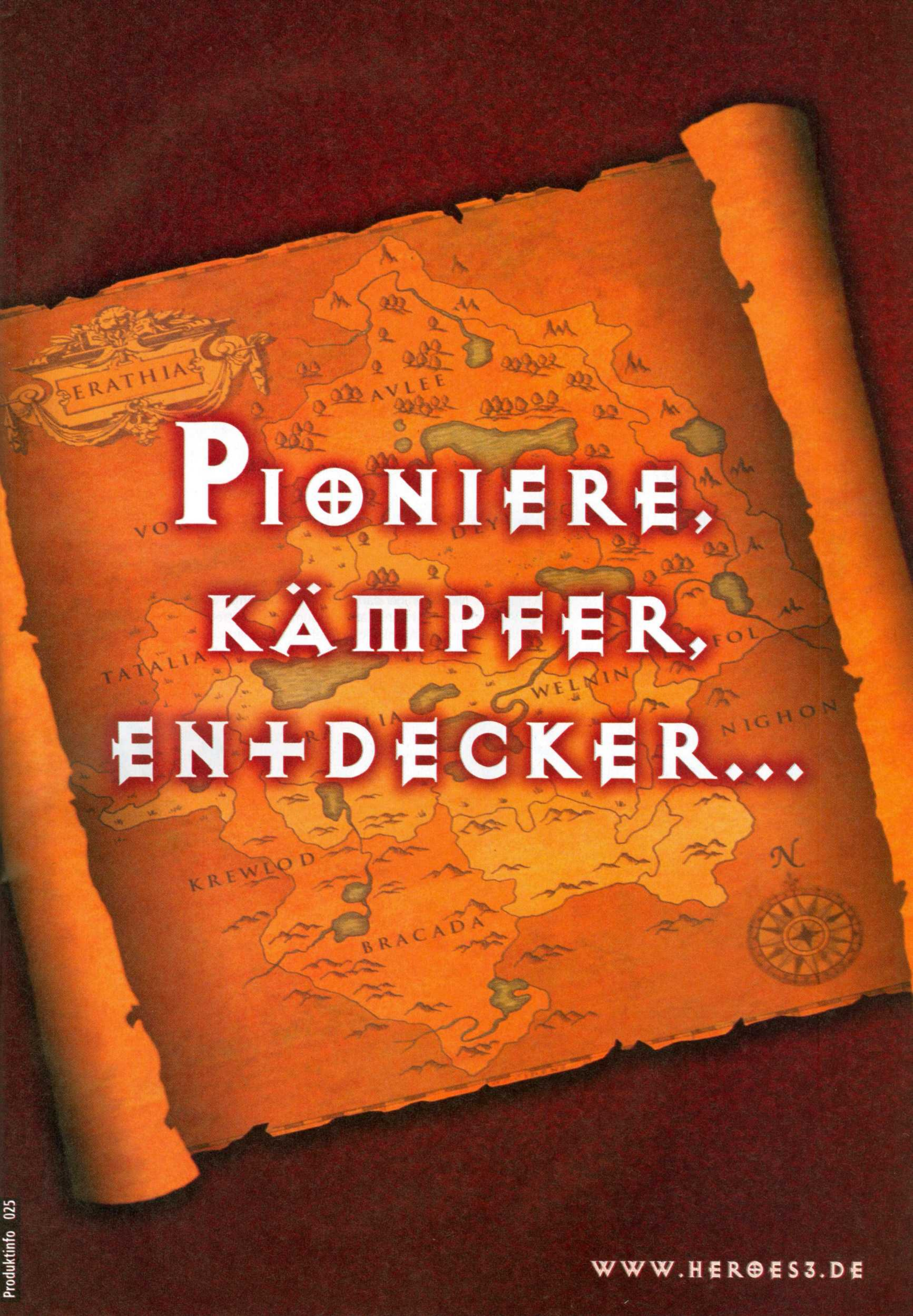
Ähnlich wie in Dungeon Keeper wird man die dreidimensionale Polygon-Welt auch aus der Sicht ihrer Bewohner betrachten dürfen



Im fertigen Spiel sollen oft ganze Völkerscharen den Bildschirm füllen

Black & White

HERSTELLER:	Lionhead/Electronic Arts
GENRE:	3D-Weltensimulation
ERSCHEINT:	4. Quartal 1999


ERATHIA
AVLEE
TATALIA
WELNIN
NIGHON
KREWLOD
BRACADA
N
PIONIERE,
KÄMPFER,
ENTDECKER...
WWW.HEROES3.DE
Produktinfo 025

Ein exklusiver Blick auf Cavedogs neues Echtzeit-Epos

Total Annihilation Kingdoms



Konzept-Art eines Taros-Dämons: Das jeweilige Element des Clans spiegelt sich schon im Entwurf wieder

„Monkey Island" ist für Stardesigner Ron Gilbert längst Schnee von gestern, denn seine eigene Firma landete gleich mit dem Erstling „Total Annihilation" einen Riesenerfolg. Im kommenden Jahr will Cavedog die famose Echtzeitstrategie in ausgefeilter Dramaturgie neu inszenieren.

Es kommt immer anders...

Mit dem Jahr 1997 ging auch eine Ära zu Ende: Ron Gilbert hatte sich vom Adventuregenre ab- und der Strategie zugewandt. Doch auch hier gelang dem ehemaligen Mitarbeiter von Lucas Arts und frischgebackenen Gründer von Cavedog auf Anhieb ein Highlight. Nicht weniger darf man von „Kingdoms" erwarten, das von einem lauen Add-on zu „Total Annihilation" kaum weiter entfernt sein könnte. Keine Spur mehr von robotischen Alienkriegern; auf die wird man wohl erst im Jahr 2000 bei der offiziellen Fortsetzung wieder treffen. Statt dessen entwerfen die mittlerweile 125 Höhlenhunde ein lebendiges Fantasy-Szenario rund um die vier Königreiche der mystischen Welt Darien.

„Die Echtzeitstrategie braucht neue Impulse!"



Entwicklungsleiter Clayton Kauzlaric im Gespräch

?: *Im Verlauf der Geschichte von Kingdoms soll man auf vier Seiten antreten – geht da nicht die Identifikation des Spielers mit „seiner Partei" verloren?*

C.K.: *Nein, das Spiel wird wie ein spannendes Buch aufgebaut – der Schwerpunkt liegt Kapitel für Kapitel auf der packenden Story. Sie aus wechselnden Perspektiven mitzuerleben und mitzugestalten, macht den Reiz aus. Das verbrauchte Genre der Echtzeitstrategie braucht solche neuen Impulse!*

?: *Neue Impulse soll aber auch die seit Total Annihilation weiterentwickelte Technik liefern?*

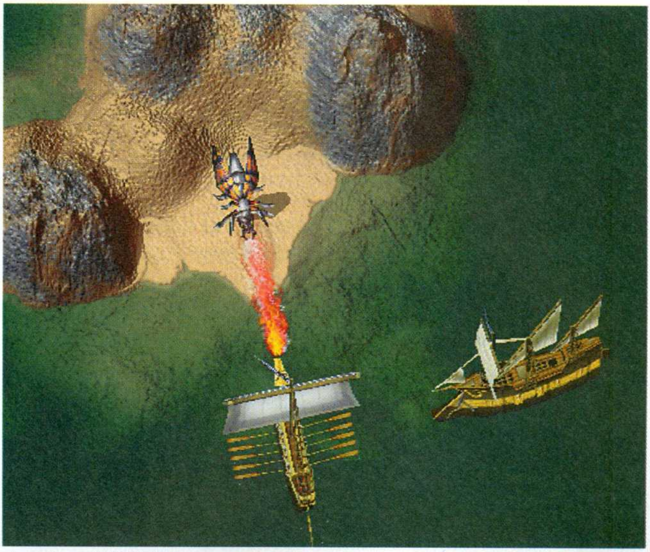
C.K.: *Keine Frage. Neben der verbesserten Grafikengine und der vereinfachten Bedienung wird hier vor allem die höhere KI auffallen. War die künstliche Intelligenz in TA seinerzeit schon richtungsweisend, wird der Scriptumfang pro Einheit hier fast verfünffacht – ich kann Computergegner mit einer bislang nie dagewesenen Fülle an Handlungsmöglichkeiten versprechen!*



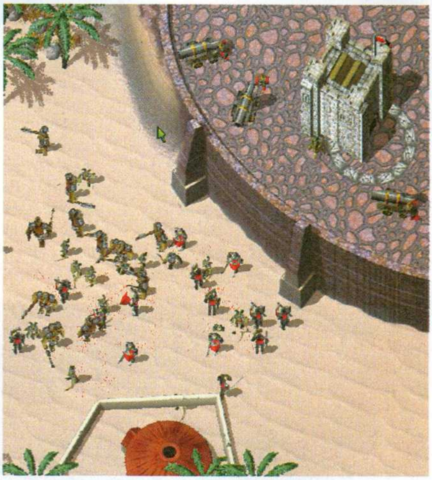
Drachen gibt es in verschiedenen Größen, davon abhängig ist die Reichweite ihres Feuerstrahls

Krieg der Elemente

Kingdoms verspricht wahrhaft elementare Echtzeitstrategie. So ist das Reich Amaron dem Element Erde zugeordnet; hier haben Technologie und Muskelkraft Vorrang vor magischen Einflüssen. Schneebedeckte Berge und grüne Täler bestimmen seine Landschaften und Truppen: hauptsächlich Landeinheiten wie Ritter und Bogenschützen. Das Volk von Veruna trägt dagegen das Element Wasser im Wappen. Seine Stärke ist eine Flotte aus Kriegs- und Transportschiffen, die von riesigen Seeungeheuern unterstützt wird.
Amaron und Veruna repräsentieren die guten Kräfte; die Rolle der Bösen fällt somit den Anhängern der Elemente Luft und Feuer zu. Zhon etwa ist der verlorene Kontinent auf Darien, seine schroffen Küsten und undurchdringlichen Dschungel werden von insektoiden Monstern bevölkert. Die „luftigen" Horden können fliegen und sind darüber hinaus magisch begabt. Unaussprechliches gar tut sich im vulkanischen Land des Feuers – gäbe es eine Hölle auf Darien, wäre es wohl Taros. Hier befehligen mächtige Dämonen ein Heer von Untoten, hier ist Zauberei so alltäglich wie anderswo das Zähneputzen. Und hier vermögen so manche Sprüche ganze Landstriche zu verheeren!



Zwei Veruna'sche Schiffe im Kampf gegen ein Zhon-Monster: Das ausgeglichene Kräfteverhältnis liegt den Designern besonders am Herzen



Befestigungen wie diese sind nur mit adäquaten Waffen zu nehmen, Bogenschützen können sich die Pfeile sparen

Klassisch und doch ganz neu

...soll die Echtzeitstrategie interpretiert werden: Es wird nicht die üblicherweise sehr ähnlich strukturierten Kampagnen für jede der vier Parteien geben – vielmehr darf der Solo-Spieler 47 Missionen einer fortlaufenden Geschichte meistern und dabei für jede Seite antreten. Dieselben Ereignisse aus unterschiedlichen Perspektiven also, dazu 46 filmreif gerenderte Zwischensequenzen. Inhaltlich mußten die industriellen Ressourcen der Produktion von magischem Mana weichen. Den zauberhaften Stoff erhält nur, wer heilige Orte im Kriegsnebel entdeckt und besetzt. Die Truppen gewinnen im Verlauf des Spiels Erfahrungspunkte für verbesserte Kampf- und Bewegungswerte; manche Aufträge lassen sich dann nur mit Veteranen bewältigen.
Für noch mehr Motivation und Abwechslung sollen umherstreifende Monster und marodierende Banden sorgen, die zufallsgesteuert als „fünfte Kolonne" alle Pläne zunichte machen können – auch im Multiplayermodus! Nicht zu vergessen der Karten- und Missionseditor für individuelle Aufgabenstellungen. Die 3D-Grafik mit realistischen Sichtlinien unterstützt Beschleunigerkarten, entsprechend imposant fallen Explosionen und magische Effekte aus. Auch die 160 verschiedenen Einheiten sind fein animiert, weitere will Cavedog nach und nach kostenlos zum Download im Internet anbieten. Und das bewährte Interface entwickelt man weiter: Gegenüber „Total Annihilation" sollen die Menüs vereinfacht werden, es wird auch ein ausgeklügeltes Shortcutsystem sowie blitzschnell aufrufbare, bildschirmfüllende Übersichtskarten geben.
Wenn den Herstellern das Ausbalancieren der unterschiedlichen Kräfte und Sonderfähigkeiten der Clans gelingt, könnte „Kingdoms" sogar ganz groß rauskommen: ein Spiel auf Basis einer ausgereiften Technologie, das Echtzeitstrategie abseits von Sammelwut und Produktionseinerlei wieder zum Erlebnis macht. (mt)



Immer für eine Überraschung gut: Cavedog-Gründer Ron Gilbert

Total Annihilation: Kingdoms

HERSTELLER:	Cavedog/GT Interactive
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	März 1999

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC



Im Frühjahr bittet New World Computing heroische Fantasy-Strategen zum dritten Mal an die Front: Knapp ein Jahr nach dem Rollenspiel „Might and Magic 6" soll der im selben Szenario angesiedelte Landstrich Earthia im Rundentakt befriedet werden.

Der neue Kampf um Macht und Magie wird sich auf acht Städte mit einer jeweils eigenen Kampagne erstrecken. Die durchgehende Storyline macht den Spieler dabei mal wieder zum Oberbefehlshaber und Baumeister in Personalunion: Wer keine Kasernen errichtet, kann auch keine Soldaten ausbilden. Für die 64 möglichen Zaubersprüche werden demgegenüber Alchemistenküchen benötigt, für Transportfahrzeuge und schwere Waffen wie Katapulte und Pfeilschleudern eben Werkstätten.

Um das alles zu finanzieren, schickt der Spieler seine Untergebenen auf die Suche nach Rohstoffen (Holz, Schwefel, Erz, Gold, Diamanten, Kristalle oder Quecksilber) – fallen dabei auch ein paar der 128 magischen Artefakte für besondere Spells ab, um so besser. Für die eigentlichen Kämpfe heuert man zwei von 16 verfügbaren Helden als Generäle an, dann geht es auf Patrouillengänge und an das Stürmen feindlicher Burgen auf einer zoombaren Iso-Karte. Wie gewohnt muß hier jede Aktion mit Punkten bezahlt werden, ob die Maus da nun Truppenbewegungen oder einen Angriff befiehlt.

Neue Fantasy-Gefechte mit hohem Wiedererkennungspotential

Kurzum, Heroes 3 will das Konzept der Vorgänger nicht revolutionieren, sondern erweitern. Statt der namenlosen Heerscharen in der Echtzeit-Fraktion des Genres sollen wieder überschaubare, jedoch kampfstarke Einheiten sehr übersichtlich verwaltet werden: Menschen natürlich, aber auch Elfen, Orks und Monster. Sämtliche 118 verschiedenen Kreaturen werden komplett aus der Renderwerkstatt stammen, Terrain und Übersichtskarte sind größer und schöner gezeichnet als gewohnt.

Auf den 800 x 600 Pixel großen Schlachtfeldern werden sich natürlich nicht bloß Solisten mit CPU-Gegnern kloppen, vielmehr stockt New World Computing die Anzahl der erlaubten Multiplayer-Generäle von bisher sechs auf acht pro LAN- oder Internet-Partie auf. Freunde der Reihe dürfen sich also auf neue Aufgaben mit hohem Wiedererkennungspotential freuen. (rf)



Statt gemalter Einheiten gibt es im Frühjahr 118 unterschiedliche Renderkreaturen



Auf der scrollbaren Übersichtskarte sind Rohstofflager, magische Artefakte sowie natürlich Feinde zu finden



Es gibt viel zu tun: Mehrere Dutzend Einzelmissionen sowie acht Städte mit jeweils eigener Kampagne sind angekündigt

Heroes of Might and Magic 3

1

HERSTELLER:	3DO/New World Computing
GENRE:	Fantasy-Rundenstrategie
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT





Dank der auf Hochtouren laufenden Marketingmaschinerie von Eidos dürfte es selbst den alten Griechen nicht entgangen sein, daß Lara Croft wieder antiken Artefakten nachsteigt. Der Untertitel „Adventures" ist allerdings gemogelt: Wie gewohnt, kämpft sich die virtuelle Vorzeigeheldin durch ein 3D-Actionabenteuer.



Erhöhte Knobeldichte: Indem sie Kisten schiebt und Schalter drückt, puzzelt sich Lara voran



Auf das Autozieling ist Verlaß, stets nimmt die Heldin den nächststehenden Gegner aufs Korn

Die wichtigsten Neuerungen

- nichtlineares Gameplay, verzweigende Wege
- Grafikengine mit 16 Bit-Farbtiefe und höheren Auflösungen
- neue Wettereffekte, mehr Grafikdetails, Multicolor-Licht
- zweistufiger Schwierigkeitsgrad, für Profis mit eingeschränkter Speicherfunktion
- Lara kriecht, duckt ab und kann während des Sprungs die Richtung korrigieren



Kleider machen Erfolge: In fünf teils neuen Klamotten zieht Lara in den Kampf

Zur Story: Vor vielen tausend Jahren ist ein Meteor auf die Erde niedergegangen, dem mystische Kräfte nachgesagt werden. Der Brocken soll das Geheimnis des Lebens in sich bergen – aber auch neue Wege zur Gen-Manipulation. Davon Gebrauch machen kann freilich nur, wer vier in alle Welt verstreute Artefakte findet. Ein Fall für Lara Croft, die ihre Suche in Indien startet. Ist der Spieler mit den dortigen Tigern, Piranhas und Tempelwächtern fertig, darf er zur Belohnung selbst entscheiden, wohin es als nächstes gehen soll: nach London, in die Südsee oder die Wüste von Nevada. Das Finale findet dann im ewigen Eis der Antarktis statt.

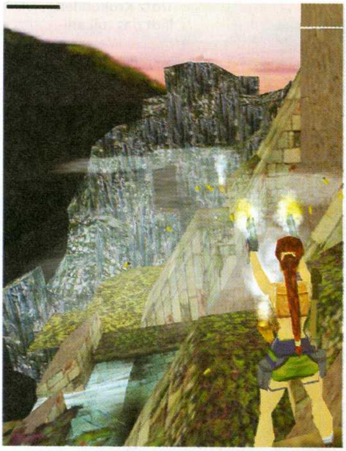
Wie von der populären Polygonprinzessin gewohnt, setzt sich Lara erneut mit Köpfchen, Knarre und Geschick gegen feuerspuckende Mutanten, amoklaufende Medizinmänner oder dicke Dinosaurier zur Wehr. Mögen die Attacken auch nicht immer ganz fair sein, Fräulein Croft

Lara sagt: Der kleinste Fehler ist tödlich!





ist dafür sehr beweglich. Sie schwimmt wie ein Fisch, hangelt nach dem neuen Feinschliff am Handling sicherer an Abgründen, Felswänden oder Baumkronen entlang als Reinhold Messner in seinen besten Jahren, schlägt Purzelbäume und kann sich neuerdings auch ducken und durch enge Schächte krabbeln. Vor allem läßt sich die wehrhafte Maid nun viel williger an Kanten herandirigieren und erlaubt während eines Sprungs noch die Richtungskorrektur.
Alle schlechten Gewohnheiten hat Lara freilich nicht abgelegt. Soll sie Schalter umlegen oder (eher selten am Weg postierte) Erste-Hilfe-Kästen, Extrawaffen, Patronen und andere Gegenstände aufnehmen, gibt sich die Top-Archäologin gewohnt zickig: Wer nicht millimetergenau vor dem Objekt seiner Begierde steht, muß mit Befehlsverweigerung rechnen. Das ist deshalb kein schöner Zug, weil in Tomb Raider 3 mehr denn je Kisten verschoben, Türen mittels Schaltern und Codekarten geöffnet, mit diversen Werkzeugen



So beeindruckendes Außengelände sieht man selten am PC!



Anspruchslos: Tomb Raider 3 sieht selbst noch in VGA-Qualität (oben) auf einem nackten P166 ordentlich aus. Ein P200 mit 3D-Turbo auf Voodoo-Niveau genügt für flott zoomende 640 x 400 Pixel (Mitte), während auf einem P2/233 mit Top-Beschleuniger 1.280 x 1.024 Bildpunkte problemlos machbar sind (unten)

Stationen einer Archäologin



Ausgangspunkt des Abenteuers ist der indische Dschungel, wo sich Lara gegen Schlangen, Gorillas und anderes Getier durchsetzt. Die Wahl des weiteren Weges bleibt dann dem Spieler überlassen



Über den Londoner Dächern bekämpft man gegnerische Archäologen



Im Südpazifik geht es gegen Eingeborene und Dinos



In der Wüste von Nevada bzw. der ominösen Militärbasis Area 51 steigt Ms. Croft Soldaten und Stealthfightern nach



Das Finale findet in der Antarktis statt, wo mutierte Forscher in der verschollenen Stadt Tinnos einen geheimnisvollen Meteoriten bewachen



Baden mit Lara: Trotz Krokodilen lädt das toll animierte Wasser zum Planschen ein



Neu im gegnerlosen Trainingsgelände des Croft'schen Anwesens ist unter anderem die Shooting-Range



Mal verknüpfen automatisch ablaufende Sequenzen die einzelnen Abschnitte, oft gehen sie auch nahtlos ineinander über. Und persönlich darf Lara nicht nur das hier gezeigte Fahrzeug lenken, sondern unter anderem auch einen Kajak und eine Lore steuern

Minen gesprengt oder Kammern geflutet werden müssen. Diese Puzzles sind auch nicht immer ganz logisch und bringen die Story nur selten wirklich voran. Wenn etwa der Öffnungsmechanismus für ein Gefängnistor ausgerechnet in einer der Zellen plaziert ist, dann darf man schon von aufgesetzten Knobeleien sprechen!
Entscheidender als Kombinationsgabe sind also erneut viel Geduld und Ausdauer beim Absuchen der komplexen Landschaften. Letztere wirken optisch zwar immer noch etwas kantig, bieten aber mehr Farbtiefe, Details und Animationen denn je. So hinterläßt Lara etwa Fußstapfen im Schnee – und wenn sie in Gewässernähe feuert, erzeugen die herabfallenden Patronenhülsen sanften Wellengang. Weniger schön sind der gelegentlich unrealistische Schattenwurf und die vielen Zierobjekte. Ja, die 3D-Kulissen bestehen ganz überwiegend aus reiner Staffage, die selbst nach heftigstem Beschuß keinerlei Schäden aufweist. Dafür hat der Sound mit mehr Musik und aufgepeppten Effekten zugelegt. Auch hier gingen aber Detailverbesserungen vor Innovationen. Doch kann man es Eidos ernsthaft verübeln, wenn Genre-Ikone Lara quasi unter Denkmalschutz gestellt wird? (rl)



Die coolsten Computerbabes

	Beruf & Berufung	Aussehen	Sexappeal
Lara Croft 	Seit Ende 1996 sucht die abenteuerlustige Archäologin die Festplatten dieser Welt nach Artefakten ab. Mit drei Spielen, verschiedenen Messe-Doubles aus Fleisch und Blut, Marketing ohne Ende sowie einer geplanten Verfilmung hat sie es zum weiblichen Indiana Jones des Digitalzeitalters gebracht.	Was macht Lara so anziehend, daß selbst ältere Herren ihre Poster an die Wand pinnen? Der etwas quadratische Po kann es nicht sein, eher schon die wohlgeformten Brüste, eine schmale Taille und lange Beine. Außerdem wurde ihr markanter Kopf aktuell mit Pferdeschwanz und mehr Kontur schöner modelliert.	Ungeachtet solcher sexy Outfits wie etwa dem neuen Gummianzug schießt Lara Männer gerne über den Haufen. Wer die eher herbe Schönheit (Demi Moore war lange für die Hauptrolle der geplanten Realverfilmung im Gespräch) dennoch mal nackt duschen sehen wollte, erhielt dazu in „Tomb Raider 2" Gelegenheit.
Allison Huxter 	Die Heldin aus Ripcords aktuellem Spiel „Space Bunnies must die!" ist Rodeoreiterin und Bedienung in einem Lokal. Trotz knobeliger 3D-Action und origineller Ideen (Tanzschritte gegen Alien-Karnickel!) dürfte es mangels Marketingaufwand nicht ganz zur ernstzunehmenden Lara-Konkurrentin reichen.	Kecke Zöpfe, athletische Figur und ein zuckersüßes Lächeln sind die Markenzeichen der blonden Newcomerin. Leider fehlt es ihrem Gesicht an Ausdruck; selbst im wildesten Schußwechsel verzieht sie keine Miene. Aber vielleicht sind kellnernde Rodeoreiterinnen ja besonders hart im Nehmen?	Mit knappen Shorts, nabelfreien Tops, Latex-Anzug und Reizwäsche weiß sich Ripcords Häschen auf Hasenjagd zu inszenieren. Und wenn es mit der Hüfte schwingend in die Hocke geht, kippen Gegner im Spiel und Betrachter am Monitor reihenweise um – ich sag bloß Rodeoreiterin, ey Mann...!
Lula 	Seit 1997 und der erotischen Wirtschaftssimulation „Wet – The sexy Empire" ist CDVs Strapsmaus im Pornogeschäft tätig. Dank Pins, Postern, einer (für den deutschen Werberat zu) freizügigen Anzeigenkampagne und dem sexy PC-Tamagotchi „Lula Inside" hat sie inzwischen bereits Fans und Kultstatus.	Blonde Haare, blaue Kulleraugen, Schmollmund und endlose Beine – wer bei Lula nicht hinguckt, hat mit Frauen wohl nicht viel am Hut. Zumal kaum eine andere PC-Heroine soviel überzeichnet proportioniertes Fleisch sehen läßt, ohne tatsächlich in einem nicht jugendfreien Sex-Game aufzutreten.	Mit Lackstiefeln, knappem Bikini, Hot Pants, Strapsen oder auch mal bloß einem Stirnband bekleidet, zieht Lula alle Männerblicke geradezu magnetisch an. Das und (nahezu) voller Körpereinsatz garantieren ihren Ruf als Porno-Queen – Erotikfaktor eins, Dolly Buster und Resi Orlowski kann man(n) vergessen!

Die Waffen einer Frau





Zunächst verteidigt Lara ihr einziges Leben wie gehabt mit je einer unbegrenzt feuerfähigen Pistole pro Hand. Im Spielverlauf rüstet sie aber nach: Zu wieder nur sehr begrenzt munitionierten Waffen wie der Harpune, dem Schrotgewehr, der M16 oder dem Uzi-Pärchen gesellt sich diesmal u.a. die **Desert Eagle** als schwere Jagdpistole. Für Attacken auf Endgegner besser geeignet ist der (nicht autozielende) **Raketenwerfer** – quasi der große Bruder des Granatwerfers aus „Tomb Raider 2". Den 3D-Kulissen kann zwar auch er nichts anhaben, doch neuerdings steigt Pulverdampf aus der Waffe, und Explosionen sind deutlich schöner.

Ganz persönlich



Richy

Erhofft hatte ich mir ein Actionabenteuer mit kniffligen Knobeleien und phantasievollen Angreifern vor faszinierenden Kulissen. Bekommen habe ich einmal mehr den offenbar so beliebten Mix aus Shooter, Schalterpuzzles und Geländesichtung. Wieder wachsen Gegner scheinbar aus dem Boden, wieder stirbt man im zerklüfteten Gelände tausend unverschuldete Tode. Meine Lust auf Lara läßt daher schon ein wenig nach, aber vielleicht bin ich da ja der einzige. Denn laut Eidos können Millionen begeisterter Croft-Fans weltweit eben nicht irren.

Siehe auch Begleit-CD

Tomb Raider 3
(Eidos)

Schönes, aber etwas konventionelles und ganz schön schweres 3D-Actionabenteuer mit der charismatischen Lara Croft

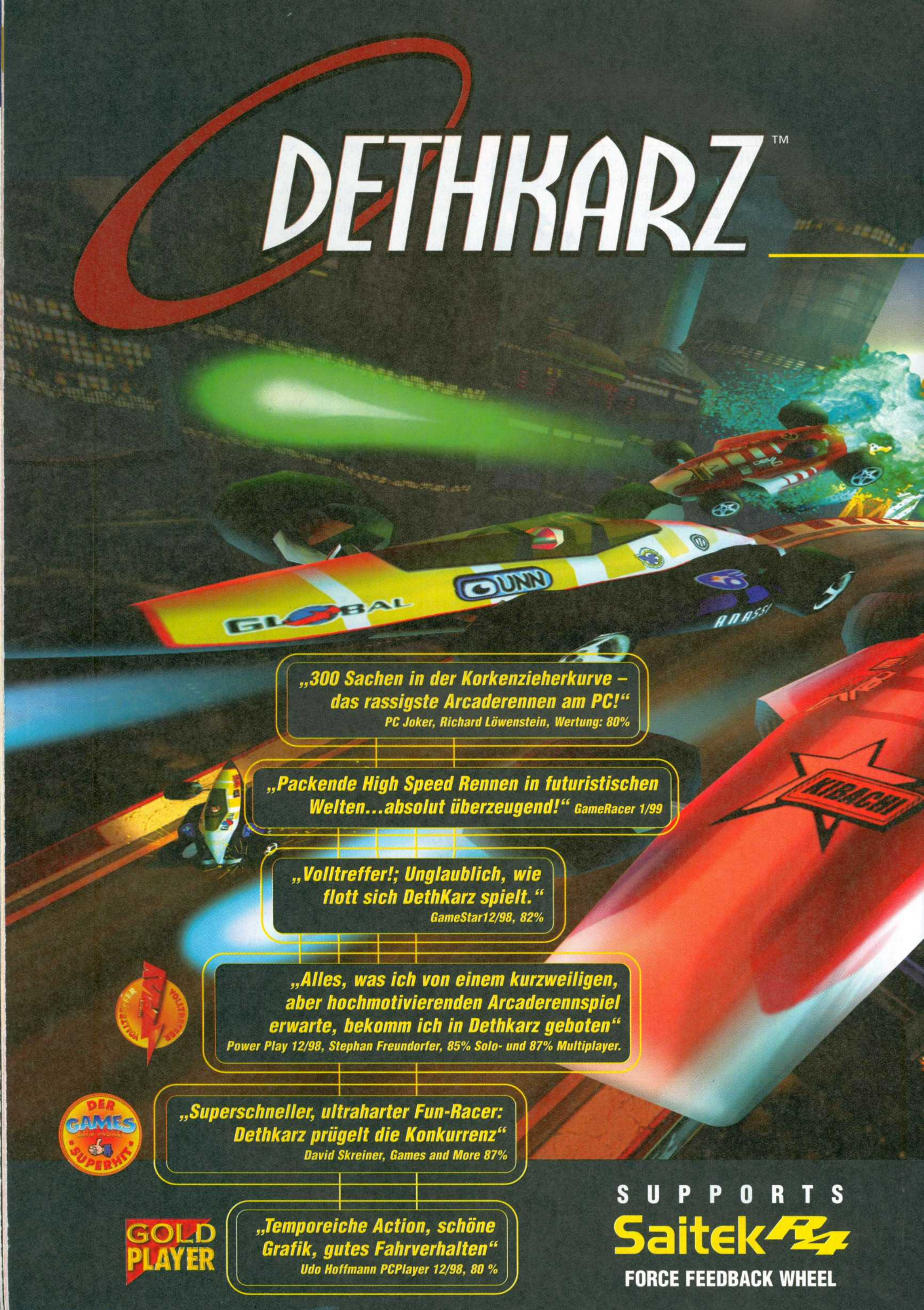
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren	85%
Schwierigkeit:	2 Stufen	
Preis:	ca. 99,– DM	

HOT PC Joker Heft & Spiel



Grafik	87%
Sound	72%
Steuerung	83%
Motivation	86%

Datenträger	1 CD, ab 100 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1.280 x 1.024 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, Musik und Sound-FX getrennt regelbar, A3D-Surround wird unterstützt
Eingabe	Tastatur, Stick, Pad
Sprache	komplett deutsch, mit lila statt rotem Blut (US-Version)
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.tombraider.com


DETHKARZ™
„300 Sachen in der Korkenzieherkurve – das rassigste Arcaderennen am PC!“
PC Joker, Richard Löwenstein, Wertung: 80%
„Packende High Speed Rennen in futuristischen Welten...absolut überzeugend!“ GameRacer 1/99
„Volltreffer!; Unglaublich, wie flott sich DethKarz spielt.“
GameStar12/98, 82%
„Alles, was ich von einem kurzweiligen, aber hochmotivierenden Arcaderennspiel erwarte, bekomm ich in Dethkarz geboten“
Power Play 12/98, Stephan Freundorfer, 85% Solo- und 87% Multiplayer.
„Superschneller, ultraharter Fun-Racer: Dethkarz prügelt die Konkurrenz“
David Skreiner, Games and More 87%
„Temporeiche Action, schöne Grafik, gutes Fahrverhalten“
Udo Hoffmann PCPlayer 12/98, 80 %
GOLD PLAYER
SUPPORTS
Saitek R4
FORCE FEEDBACK WHEEL



GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!
Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezialeffekten inkl. spektakulärem Replaymode.
Erreiche auf insgesamt 24 rasanten Strecken im Championship-, Arcade- oder Time-Attack-Mode Bestzeiten, und bringe Dein Team an die Spitze!
Wähle aus 12 ultraschnellen Power Maschinen Deinen Favoriten, und lehre Deinen Gegnern durch zahlreiche UpGrades, Waffen und Extras das Fürchten.
Fahre über's Internet gegen Spieler aus aller Welt, und sichere Dir Deinen Platz in der DethKarz Weltrangliste. Oder trete lokal im Multiplayer Mode gegen bis zu 8 Spieler via Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung an.
Minimum Systemvoraussetzung: P-166 MHz mit WIN 95/98, DirectX kompatible Sound- und Grafikkarte, 16 MB Ram, Direct-3-D Beschleunigerkarte und 6fach CD-ROM oder schon ab P-200MMX ohne Direct-3D-Beschleunigerkarte.
"Dethkarz c 1998 Beam International. Dethkarz is a trademark of Beam International. Melbourne House is a registered trademark of Beam International. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. Published by Melbourne House."
Melbourne House
Vertrieb Österreich/Schweiz
DYNAMIC SYSTEMS
Im Exklusiv-Vertrieb von
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

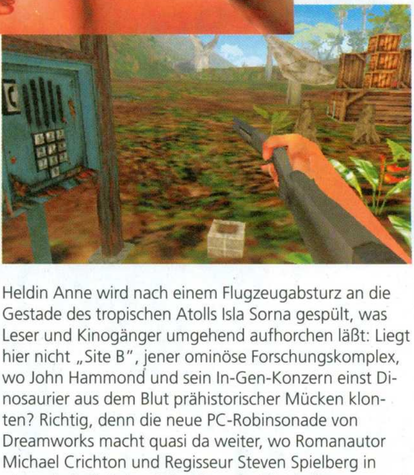
Level-X TV-Tip



Eine schöne Frau in Not, riesige Saurier in Rage und das Logo von „Jurassic Park" auf der Packung: Was kann bei einem solchen Actionabenteuer noch schiefgehen? Na, beispielsweise die Steuerung...



Heldinnen-Dekolleté als Hingucker: Das Tattoo-Herz verrät Annes Zustand, der sich durch Pausen verbessert



Die Puzzles beschränken sich überwiegend auf Codeknacken und Kistenschieben

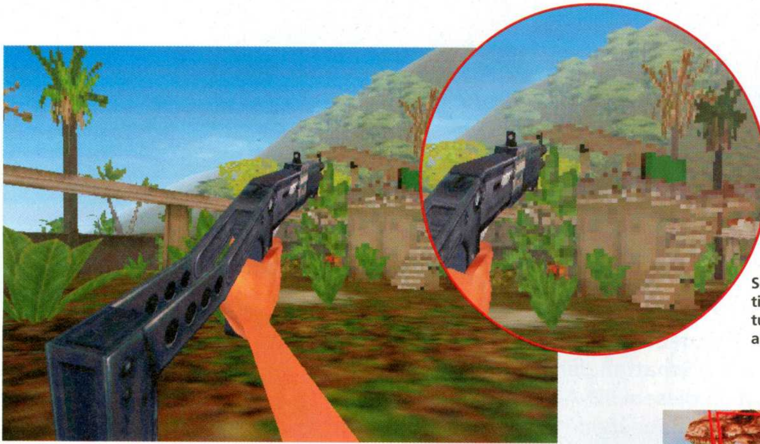


Je voluminöser die Echsenrasse, desto träger und damit auch ungefährlicher ist sie

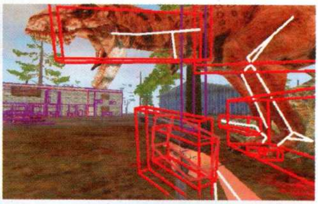


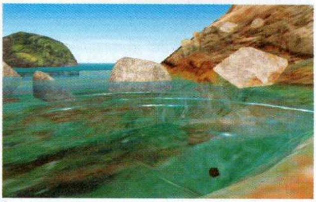
Die feingliedrige Hand läßt sich in alle Richtungen strecken und drehen, die Steuerung ist trotz fehlendem Inventory umständlich

Heldin Anne wird nach einem Flugzeugabsturz an die Gestade des tropischen Atolls Isla Sorna gespült, was Leser und Kinogänger umgehend aufhorchen läßt: Liegt hier nicht „Site B", jener ominöse Forschungskomplex, wo John Hammond und sein In-Gen-Konzern einst Dinosaurier aus dem Blut prähistorischer Mücken klonten? Richtig, denn die neue PC-Robinsonade von Dreamworks macht quasi da weiter, wo Romanautor Michael Crichton und Regisseur Steven Spielberg in „Jurassic Park 2: Lost World" aufgehört haben.
In einem Mix aus Knobeleien und Dino-Shooting aus der Egoperspektive soll Anne die Flucht gelingen. Dazu wird sie sich durch einen dichten Dschungel, Labors, eine Kleinstadt, den Containerhafen, über einen Gebirgspfad und durch ein Computerzentrum vorankämpfen müssen. Annes wichtigste Waffe dabei ist ihr rechter Arm, mit dem sie herumliegende Gegenstände aufnimmt und nach Bedarf manipuliert. Im relativ frei begehbaren Außengelände, manchmal auch in Gebäuden, müssen Kisten zu Treppen gestapelt, mit Brechstange und Scheckkarte Codeschlösser geknackt sowie allerlei weitere Aufgaben bewältigt werden.
Die gelegentlich etwas zweifelhafte Logik der Rätsel ist freilich des Spielers geringste Sorge, viel mehr wünscht man sich einen Cyber-Handschuh in der Packung: Das Handling des multifunktionalen Heldenhändchens hakt an allen Ecken und Enden! Allein die richtigen Ziffern auf einer Telefontastatur einzugeben, um etwa einen Notruf zu senden, kann mitunter Minuten dauern. Und



Schon ab mittlerer Distanz mutieren die feinen Grafikstrukturen naher Objekte zu grob aufgelösten Riesenpixeln





Technikschmankerl: ein Blick auf schick animierte Gewässer und die virtuellen Skelette, welche die Polygonhaut von Sauriern und Pflanzen stützen

Pistolen, Schrotflinten, Uzis oder eine der anderen zwölf Kanonen im Spiel läßt die ungeschickte Protagonistin schon mal fallen – meist gerade dann, wenn die Waffenhand beim Kampf mit einer der sechs Echsenrassen mal wieder versehentlich gegen eine Mauer prallt.
Wirklich tragisch ist das gottlob bloß bei Raptoren-Attacken, denn der Rest der Biester ist träge, rennt ab und an in die verkehrte Richtung und stellt in der Regel keine große Gefahr dar. Todesfälle sind somit nicht allzu häufig zu beklagen, weshalb auch die fehlende Quicksave-Funktion nicht gar so schmerzlich vermißt wird. Daß Anne stets ganz am Anfang des aktuellen Abschnitts, statt am zuletzt gespeicherten Punkt reinkarniert wird, zeugt aber ebenfalls nicht unbedingt von hoher Spieldesignschule.
Die Licht- und Schattenseiten der Umgebung hätten wir zwecks besserer Übersicht gerne optional auch aus der „Heckperspektive" à la Lara Croft betrachtet, doch an Stimmung mangelt es der Grafik nicht. Die Umgebungen wirken abwechslungsreich und stellenweise tatsächlich verfallen, die Fernsicht ist gut. Dafür trüben Clippingfehler das Bild, wenn hier und da die Polygone flackern. Über die atemberaubenden Animationen der zweibeinigen Bestien kann man nicht klagen, während die Echsen auf vier Pfoten arg gestelzt durch die Pampa staksen. Zudem scheinen sie nach Abschuß in Lauerstellung auf dem Boden zu kauern, was den unerfahrenen Weidmann zunächst an seiner Treffsicherheit zweifeln läßt.
Als rundum gelungen darf zum Schluß der Sound bezeichnet werden: Die Geräusche im Hintergrund stimmen, in dramatischen Situationen ertönt Orchestermusik, und für die Kommentare wurde die deutsche Synchronstimme von Sir Richard Attenborough (John Hammond) verpflichtet. Kurzum, Trespasser hat das Zeug zum Erfolg – aber die falsche Steuerung. (rl)



„Das Spiel ist lösbar, ohne auch nur einen Dino zu töten – aber wer will das schon?"

(Richard Flier, Produktmanager Dreamworks)

Ganz persönlich

Allein mit einer Horde Dinos auf einer einsamen Tropeninsel, das hätte mich schon richtig begeistern können. Doch ist die nervige Steuerung (zu der ich jetzt mal auch die mangelhafte Zielgenauigkeit der Waffen rechne) hier ja nicht der einzige Spaßverderber, auch die Knobeleien und Kämpfe wirken oft aufgesetzt. Dabei konnte ich den Abenteuerurlaub noch halbwegs schwungvoll auf einem P2/266 mit Voodoo 2-Turbo antreten, Spieler mit einem weniger gut ausgestatteten System müssen sich darüber hinaus über eine fade Heldin ärgern.



Richy

Trespasser
(Dreamworks/Electronic Arts)

3D-Actionabenteuer aus dem „Jurassic Park"

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren	70%
Schwierigkeit:	für Geübte	
Preis:	ca. 89,– DM	



Grafik	76%
Sound	81%
Steuerung	62%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 180 bis 380 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/300) mit 32 MB RAM (besser 64 MB) und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel), Direct3D-Beschleuniger und AGP-Bus empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.trespasser.com





Mit 3D-Beschleuniger sehr eindrucksvoll: in Echtzeit berechnete Explosionen

Judge Dredd ist in Rente und Robocop auf dem Schrottplatz: Ein neuer Gesetzeshüter muß her, um die Schatten der Zukunft zu vertreiben. In diesem 3D-Actionabenteuer fällt die Aufgabe dem abgebrühten Cop Jeff Conrad zu.

Der Streifendienst erstreckt sich auf 26 urbane Abschnitte, die über vier Ebenen verteilt wurden. Während man die 3D-Metropole also wortwörtlich von unten nach oben erkundet, sind Verdächtige und Informanten zu befragen. Doch am lautesten sprechen auch im New York des Jahres 2048 die Waffen…

Kriminelle gibt es im frei zugänglichen 3D-Gelände genug, zu Fuß, mittels U-Bahn, Auto oder sogar mal einem Zeppelin bleibt ihnen Jeff auf den Fersen. Der gerechten Strafe zugeführt wird die vielfältig vertretene Unterwelt dann mittels Multifunktionsknarre und fünferlei Munition vom Betäubungsschuß bis zur Rakete. Aufgrund der eher tumben Gegner wäre das kein Problem, müßte sich der Spieler nicht an das Gesetz halten: Wer zuerst das Feuer eröffnet oder gar Zivilisten trifft, erhält Strafpunkte – sobald die eingeblendete Skala 100 Prozent erreicht, drohen Suspendierung und Game Over.

Blade Runner mit Konditionsschwächen

Die laue Story um einen Gangsterboß, der binnen 30 Tagen dingfest zu machen ist, wird in optisch trostlosen Briefings fortgesponnen; die eigentliche Action darf aus der First- oder Third-person-Perspektive betrachtet werden. Dabei kommen ansprechende Lichteffekte und immer neu berechnete Explosionen samt Rauch und Nebel zum Einsatz. Zusammen mit den düsteren Musikstücken könnte das Spiel also sehr stimmungsvoll sein, lägen die Animationen und die Sprachausgabe auf einem etwas höheren Niveau. Von den häufigen Grafikfehlern, der hakeligen Tastatursteuerung (mit Maus etwas besser), der ungenauen Kollisionsabfrage und der fehlenden Speichermöglichkeit innerhalb der Levels gar nicht geredet.

Alles sehr schade, denn Metro-Police hätte das Potential zu einem atmosphärisch dichten Dark-Future-Abenteuer gehabt. Doch mangelnder Feinschliff, schwache Zwischensequenzen und die nicht vorhandenen Multiplayer-Optionen drücken auf die Motivation jedes Blade Runners. (pk)



Diverse Vehikel können benutzt werden, darunter dieser gewaltige Zeppelin



Die Multiple-choice-Gespräche mit hölzern grimassierenden Gesprächspartnern sind selten hilfreich

Metro-Police
(Modern Games/Virtual X-Citement)

Futuristisches 3D-Actionabenteuer für einsame Cops

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

61%



Grafik	67%
Sound	63%
Steuerung	59%
Motivation	60%

Datenträger	1 CD, 1, 80 oder 140 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser ein P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.vxsoftware.de


Scotland Yard
Der Spiele-Klassiker jetzt auf CD-ROM
Zwei Spielvarianten:
Level 1: Dem Brettspiel nachempfunden.
Level 2: Tauchen Sie ein in 199 3D-animierte Straßenszenen.
Spielen Sie gegen den Computer, oder im Internet mit Mitspielern aus aller Welt.
CRYO™ NETWORKS
Von 12-99 Jahren.
http://www.ravensburger.de
Ravensburger®
Produktinfo 023



Schlagzeile: Angriff der Killerkarnickel! Weil ihre Schwester von rabiaten Rammlern aus dem All entführt wurde, greift in diesem 3D-Actionabenteuer eine Rodeoreiterin zur Knarre…



Nach dem ersten Abschnitt kann man sich von hier aus in acht weitere Levels beamen; für den Endkampf muß dann je ein Zepter erobert werden



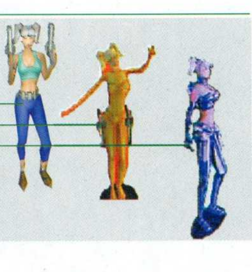
Spielstände können nur an „Save-Automaten" wie diesem abgesichert werden; links unten Waffen und/oder mitgeführte Gegenstände, Energievorrat usw.



Beim Rodeo gelernt: Um einem Gegner auszuweichen, schlägt Allison ein zirkusreifes Rad

Modenschau im Hasenland

Wie Lara Croft wechselt auch Allison im Spielverlauf mehrmals die Klamotten. Die weißblonde Rodeoreiterin präsentiert sich u.a. in ihrer **Kellneruniform**, einem kecken **Goldbody** oder gar als hasenmordender **Latexvamp**. Doch im Gegensatz zum Vorbild ist der Kuttenwechsel hier nicht reiner Selbstzweck, vielmehr erhöht jedes neue Gewand die Widerstandsfähigkeit der Heldin.



Hasen im Mutantenstadel

Allison Huxter ist hübsch, blond und hält sich zwischen Rodeoturnieren als Kellnerin in einem Truckstop über Wasser. Ein leichtes Opfer ist sie nicht: Als ihre Schwester Jocelyn von einem rammlergesteuerten UFO zu einem nahegelegenen Vulkan entführt wird, schnappt sich unsere Heldin einen von den Angora-Aliens verlorenen Pistolengürtel und nimmt Rache.
Das trashig coole Intro erinnert an SF-Streifen der 50er Jahre, das folgende Gameplay an „Tomb Raider". Laras blonde Schwester im Geiste steht der Eidos-Elfe auch in Sachen Gelenkigkeit nicht nach, wie sie sich da durch zehn mit Fallen nur so gespickte 3D-Abschnitte kämpft: Allison läuft, springt und läßt im Duell mit ihren langohrigen Widersachern zwei „Karottenpistolen" mit neunerlei Munition (von Laserstrahlen bis zu Raketensprengköpfen) sprechen. Auf der Suche nach schützenden Klamotten und Lebensenergie erhält sie Unterstützung durch die ansässigen Mutanten, welche z.B. schon mal durch Wände brechen können. Nicht minder wichtig sind Spezialmöhren, die das Tor zum nächsten Level öffnen. Und natürlich die Zepter der Endgegner, von denen acht Stück benötigt werden, um zum Finale gegen Obermümmler Lotar antreten zu dürfen.

Laras Welt

Grafisch können die Space Bunnies trotz optionaler 3D-Beschleunigung nicht mit der Detailfülle von „Tomb Raider 3" konkurrieren, doch an optischer Abwechslung und feinen Animationen der Hauptdarstellerin fehlt es nicht. Die Widersacher bewegen sich dagegen ab und an hölzern, auch Grafikfehler sind nicht ganz ausgeschlossen. Vor allem nimmt sich dieses Spiel aber nicht so tierisch ernst. So kann Allison ihre Gegner mit einem Tänzchen derart fesseln, daß sie zur leichten Beute werden – eine Anspielung auf Lara Crofts Ruf als virtuelles Sexobjekt? Gleichzeitig sind die hiesigen Knobeleien ziemlich komplex, da es nur selten genügt, an ein paar Hebeln zu hantieren. Vielmehr greifen teils verschiedene Aufgaben ineinander.
Die Tastatursteuerung hat man schnell im Griff, doch Automapping wird in den häufig sehr umfangreichen Spielabschnitten vermißt. Ein Manko, das die doch recht ungewöhnlichen Feinde nicht wettmachen können. Andererseits: Wo hätte man schon mal einen solchen Auflauf an Killerkarnickeln aller Art und Kreuzungen aus Mensch, Hund oder sogar Bär und Hase gesehen? Genforscher sollten ob des witzigen Panoptikums jedenfalls einen Vorrat an Kopfschmerztabletten bereithalten!



Der letzte Tango: Mit keckem Hüftschwung bringt Allison ihre Gegner um den Verstand



Auf Angora-Aliens trifft man in allen Formen und Größen



Meist hebeln erst mehrere Puzzles gemeinsam ein Problem aus: Hantieren an der Warp-Möhre im Hintergrund allein genügt nicht

Nicht ganz hasenrein

…ist auch die auf (glücklicherweise gerade vor schwierigen Stellen gut plazierte) Speicherpunkte beschränkte Save-Option, doch die Sounduntermalung schmeichelt noch den größten Löffeln: witzige Kommentare von Allison, dazu in unterschiedlichen Tonlagen quiekende Karnickel sowie variantenreiche Musik. Wenn es dennoch nicht ganz für ein Kultspiel von Lara'schen Dimensionen reicht, dann wegen der erwähnten Schnitzer, nicht wegen fehlender Atmosphäre. (pk)

Ganz persönlich



Paul

…habe ich weder ein Lara-Tattoo am Popo noch eines ihrer Poster an der Wand. Und ihre Realverfilmung kann auch ohne mich anlaufen, solange diese Hasenjagd über meinen Monitor tobt: Nachdem ich den etwas öden Startabschnitt hinter mir hatte, konnten mich die ordentliche 3D-Grafik, der Born-to-be-wild-Soundtrack, Allisons Hüftschwung und der abgedrehte Plot so richtig fesseln. Auch und gerade wegen der hier recht anspruchsvollen, aber wohldosierten Rätsel macht es Spaß, Meister Lampes Schergen den Stummelschwanz zu versohlen – zumal die Flüche der Heldin teilweise selbst Quentin Tarantino die Schamesröte ins Gesicht treiben könnten!

Space Bunnies must die!
(Ripcord Games/Jinx/Take 2)

Flottes 3D-Häschen jagt Killerkarnickel aus dem All

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM

80%



Grafik	77%
Sound	83%
Steuerung	80%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, 20 bis 400 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1.024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für Sprachausgabe, Sound-FX und wechselnde Musikbegleitung
Eingabe	Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version geplant
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.spacebunnies.com

Centipede









Der Grafik des Atari-Automaten mußten 1981 noch zwei Dimensionen genügen (oben), darunter der neue 3D-Arcademodus

Nur die ältesten Semester werden sich noch aus eigener Spielhallenerfahrung an die gleichnamige Insektenjagd aus dem Jahre 1981 erinnern. Doch jetzt bringt Hasbro den Atari-Klassiker als 3D-Neuauflage auf den PC-Bildschirm.

Zum Revival tritt Centipede mit brandneuer Story an: Alle 100 Jahre erwacht die Tausendfüßlerkönigin aus ihrem Schlaf und greift mit einer Insektenarmee die friedlichen Wee an. Diesmal ist das geplagte Zwergenvölkchen aber nicht unvorbereitet und stellt dem Spieler einen bewaffneten Gleiter zur Verfügung – auf daß der Weg zur bösen Queen mit geplätteten Ameisen, Spinnen und neuerdings auch Skorpionen gepflastert werde.

Mit 18 werden auch Insekten erwachsen!

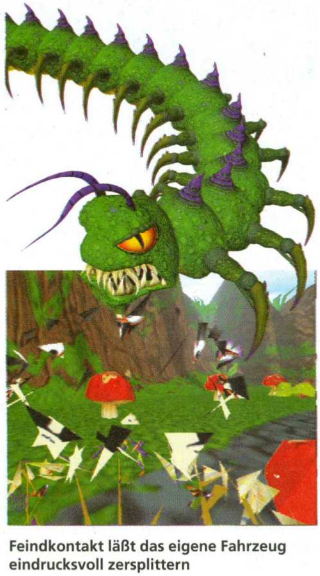
Die launige Ballerei geht in zwei Modi über den Monitor: Wer „Arcade" anwählt, kann sein Schiff nur horizontal und begrenzt vertikal bewegen, während die Feinde von allen Seiten in den Screen wuseln. Nicht ganz so originalgetreu, dafür viel spannender spielt sich der „Adventure Mode". Hier geht es in 3D-Landschaften mit völliger Bewegungsfreiheit darum, möglichst schnell alle Wee einzusammeln. Unterstützt wird die Rettungsaktion von herumliegenden Extrawaffen und Schutzschilden.

Grafisch wirkt die neue, alte Insektenplage wenig detailreich, kitzelt jedoch hübsch bunte Polygone und etwas Nebel aus einem 3Dfx-Beschleuniger. Die von putzigen Rendersequenzen umrahmten Missionen führen dabei durch sieben Welten, die in insgesamt 30 Levels unterteilt wurden. Von Wiesen über Eiswüsten bis zu den königlichen Höhlen erfreuen Techno-Rhythmen und ordentliche Soundeffekte die Ohren, während die simple Steuerung eigentlich nie Probleme bereitet.

All das macht Centipede zumindest zu einem empfehlenswerten Pausenfüller – den via Netzwerk oder Internet auch zwei Kammerjäger gleichzeitig genießen können. (pk)



Die Endgegner teilen sich bei Beschuß mehrfach



Feindkontakt läßt das eigene Fahrzeug eindrucksvoll zersplittern

Centipede
(Hasbro Interactive)

Bunte 3D-Krabblerjagd nach einem Arcade-Klassiker

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

69%



Grafik	69%
Sound	72%
Steuerung	75%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 40 bis 200 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 640 x 480 Pixel), 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via Netzwerk und Internet, wahlweise mit- oder gegeneinander
Online-Info	http://www.hasbro-interactive.com





Ataris Asteroids bot 1979 schlichte Schwarzweiß-Vektorgrafik und stand 70.000mal in der Spielhalle – der 87er-Nachfolger „Blasteroids" war die eigentliche Vorlage für Activision.

Getrennt produzieren, gemeinsam scheitern: Während links nebenan Hasbro das Centipede-Konzept noch halbwegs in die Neuzeit retten konnte, nützt Activision die 3D-Grafik wenig – dieser Oldie aus der Atari-Arcade bleibt altmodisch.

Viel hat sich seit 1979 nicht geändert: Wie damals in der Spielhalle lasert man mit einem Mini-Raumer Asteroiden ab, die sich bei jedem Treffer zerteilen, um irgendwann gänzlich zu Weltraumstaub zu zerfallen. Wieder müssen zweidimensionale Hintergründe genügen, lediglich die Polygonobjekte, Lichteffekte und Explosionen greifen hier auf eine 3D-Karte im Rechner zurück. Und wieder ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Das rotierbare Schiff des Spielers kennt ein gewisses Trägheitsmoment, jedoch keine Bremsen – schnelle Positionswechsel per Hyperraumsprung, der Einsatz temporärer Schutzschilde oder die 180-Grad-Kehre sind schwierig umzusetzen. Weil am Pad nur vier Buttons unterstützt werden, läßt sich die Kommandovielfalt damit gerade so in den Griff kriegen. Das gilt mithin auch für die Gegner: Den Spielverlauf würzen gezielt schießende UFOs, wachsende Kristallasteroiden sowie diverse Extras (Rammschutz, Lichtschwert, Mine).

Im stellaren Steinbruch nichts Neues

Eine nette Idee sind Sonneneruptionen und weitere Animationen in der Hintergrundgrafik. Zumal da etwa ein schwarzes Loch die Trägheit verändert oder auf der Erde einschlagende Brocken den Score reduzieren. Davon abgesehen bieten die sechs Grafikwelten mit je 15 Levels aber keine Überraschungen: Dank ähnlicher Angreiferformationen, dreier Continues à fünf Leben und einer Speicheroption ist der fade Endgegner binnen weniger Stunden besiegt. Dann dürfen zur Belohnung die häßlichen Vektor-Klötze des alten Originals zerbröselt werden. (rl)



Die Lichteffekte überzeugen auch ohne 3D-Beschleuniger



Während im Original zwei Spieler nur nacheinander randurften, glühen die Laser am PC nun auch simultan.



Abwechslungsreicher als die Spielegrafik sehen das schmucke Intro und die kurzen Rendermovies zwischen den sechs Hauptabschnitten allemal aus

Asteroids
(Activision)

Arcade-Nostalgie als Action-Snack im 3D-Look

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 59,– DM

60%



Grafik	62%
Sound	58%
Steuerung	64%
Motivation	57%

Datenträger	1 CD, ab 160 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1.280 x 1.024 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, Musik und Sound-FX getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joypad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler an einem Rechner
Online-Info	http://www.activision.de



Produktinfo 007
N.I.C.E. 2
GOLD PLAYER
"... N.I.C.E. 2, dem Rennspiel, das fast alles kann ..."
Udo Hoffmann, PC Player
"Das ultimative Fun-Rennspiel"
Michael Galuschka, GameStar
GameStar
Nice 2
"In N.I.C.E. 2 verlaßt Ihr die ausgefahrenen Spurrillen, die Dutzende Rennspiele in diesem Jahr auf dem digitalen Asphalt hinterlassen haben."
Stephan Freundorfer, Power Play
"Das ungeheure Tempo sorgt für einen Geschwindigkeitsrausch am Bildschirm"
Oliver Menne, PC Games
AWARD
PC Games
"Viel Spaß und noch mehr Spaß fürs Geld - wer sich unbeschwert in Geschwindigkeitsrausch versetzen will, wäre blöd, wenn er N.I.C.E. 2 im Händlerregal stehen lassen würde."
Andreas Lober, GamesMania
GAMESMANIA 1998 award of EXCELLENCE
WWW.GAMESMANIA.COM
"Zig Spielmodi und Karrieremodus - herausragend"
Christian Bigge, PC Action
PC ACTION GOLD
"Herausragendes Arcaderacing mit Tiefgang und Tempo"
Richard Löwenstein, PC Joker
HIT
RENNPLANUNG
TUNE_UP SHOP
REPARATUR & VERKAUF
ABSTIMMUNG
SPONSORING
REPLAYS
SAISONVERLAUF
MAGIC BYTES
SYNETIC
The Funfactory
...alles andere ist Sand im Getriebe!



Auf seinen orgiastischen Mix aus strategischer Simulation und beinharter 3D-Action hat uns das DID-Kommando ganz schön warten lassen: Erst nach mehreren Vorberichten, Demos und Verschiebungen durfte Joker-Rekrut Paul endlich an die Front. Hier sein Bericht an das Hauptquartier.



Die Lichteffekte sind besonders in den Nachtmissionen klasse – im Hintergrund schwebt gerade ein Versorgungshubschrauber über die Sphinx

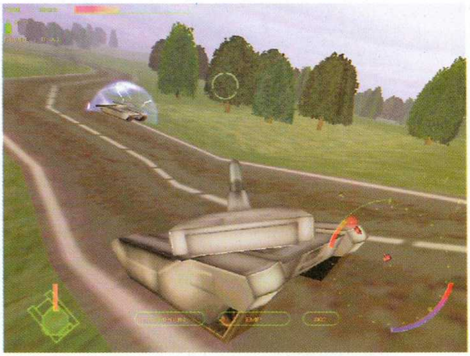
Mehrfachwargasmen für Multiplayer

Sein ganzes Potential entfaltet Wargasm erst im Multiplayer-Krieg. Es stehen **12 Arenen für 16 Kämpfer gleichzeitig** zur Verfügung, wo man mit allen drei Waffengattungen mit- oder gegeneinander antritt – CPU-Feinde gibt es hier nicht. Spannend wird das Spiel über Netzwerk oder Internet vor allem durch die sehr unterschiedlichen Vor- und Nachteile der Einheiten: Wer alle 15 verfügbaren Truppenteile (**Helikopter, Panzer und Trooper gibt es einzeln oder in vorgegebenen Mischungen**) verloren hat, ist draußen.





Die drei sehr unterschiedlichen Waffengattungen machen den Multiplayer-Krieg in einem Dutzend Extraschlachtfeldern spannend



Ein Energiefeld aus der EMP-Waffe macht den Gegner für zehn Sekunden wehrlos

FRIEDE, FREUDE & FEUERWAFFEN

Grundsätzlich ist aus dem Jahre 2025 nur Positives zu vermelden: Statt Kriegen gibt es nun das „World Wide War Web", ein virtuelles Schlachtfeld, wo bloß imaginäre Eroberungen gemacht werden können. Um so tragischer, wenn Saboteure das WWWW mißbrauchen, um unkontrollierte Konflikte vom Zaun zu brechen und Chaos zu stiften. Aber mit mir haben die Übeltäter nicht gerechnet! Wargasm offeriert dem PC-Kommandanten vier Spielmodi: Training, Instant-Action, die echten WWWW-Missionen sowie einen Multiplayer-Modus. Der erste Punkt der Aufzählung macht mich anhand von Ringflügen oder Zielübungen mit der Steuerung und den Taktiken der hiesigen Fußsoldaten, Panzer und Helikopter vertraut. Derart vorbereitet wage ich mich an die Instant-Action und mache unter Zeitdruck arcademäßig Jagd auf punktespendende Gegner – nacheinander mit jeder der drei Waffengattungen. Doch irgendwann sind auch diese sechs Arenen gelöst, dann ruft der Ernst des virtuellen Wehrdienstes.

MIT PULSE-LASER UND FEIND-FROSTER



Von der taktischen Karte aus verfolgt man das Kampfgeschehen, ordert Unterstützung oder greift selbst in das Gefecht ein

Für das eigentliche Spiel wählt man auf einer Weltkarte zunächst eines von insgesamt 54 Einsatzgebieten und das Truppenkontingent pro Waffengattung aus. Danach werden die Einheiten auf dem Schlachtfeld plaziert und Richtung Feind in Marsch gesetzt; entweder per Automatik-Patrouille oder über die Vergabe von Wegpunkten. Das folgende 3D-Gefecht kann der Spieler über diverse Kameras auch passiv beobachten, doch wird er das kaum wollen. Viel spannender ist es, das Schlachtenglück selbst in die Hand bzw. die Kontrolle über eine beliebige Einheit zu übernehmen. Ob hinter dem Steuer eines Panzers, in der Hubschrauberkanzel oder als einfacher Infanterist, die Steuerung im Stil von „Comanche" bleibt stets intuitiv beherrschbar und unterstützt Force-Feedback-Technologie. Wer trotz eingeblendeter Anzeigen für Fadenkreuz, Waffen, Geschwindigkeit, Schaden usw. in Schwierigkeiten gerät, darf mehrmals Nachschub oder Verstärkung ordern; beides trifft binnen Minuten per Transporthelikopter an der Front ein. Prinzipiell herrscht aber an Friedensstiftern kein Mangel, denn abhängig von dem gewählten Einsatzgebiet und der jeweiligen Einheit verfügt man über Maschinengewehre, Zeitbomben und Raketen. Dazu kommen mit dem Pulse-Gewehr ein Laser im Experimentalstadium sowie die neuartige EMP-Waffe, die den Gegner für zehn Sekunden zu einem wehrlosen Opfer einfriert.







Panzer, Helikopter oder Infanterie, welche Truppengattung darf es sein?

Vermeintliche Vorbilder

Das Geheimnis von Wargasm ist die bisher noch nicht dagewesene Mischung aus einer strategischen Komponente mit gleich drei actionmäßig simulierten Truppengattungen. Hier zwei Klassiker und ein neuer Titel, von denen sich die DID-Designer für ihren Mix vielleicht inspirieren ließen.



Tank Commander: Während Spiele wie „M1 Tank Platoon" stets nur die korrekte Simulation eines Panzerzuges im Sinn hatten, hat Domark bereits 1995 den Unterhaltungswert der Kettenraßler erkannt. Freilich konnte sich die weitgehend anspruchslose Ballerei nie recht durchsetzen.



Comanche: Bereits im Jahr 1993 begründete Novalogic mit diesem Helikopter das Genre der Action-Simulation für PC-Piloten. Die simple Steuerung war ganz klar Vorbild für Wargasm, auf die damals eingeführte Voxelspace-Grafik greift Novalogic noch heute zurück.



Delta Force: Erst vor wenigen Wochen hat Novalogic auch dem einsamen Soldaten ein digitales Denkmal gesetzt. Wie in Wargasm sind auch hier Söldner direkt durch 3D-Terrain zu steuern, wie in „Comanche Gold" kommt die Grafik aus der verbesserten Voxelspace3-Engine.

SPUREN IM SAND UND KLASSIK IM OHR

Was DIDs neue Entwicklungsengine „3-Dream" an Polygongrafik über den Bildschirm schiebt, besticht in den verschiedensten (teilweise schwenkbaren) Ansichten durch eine geradezu beängstigende Liebe zum Detail: Alle beweglichen Objekte in den fein texturierten Umgebungen zwischen Steppe und Eis werfen perspektivisch korrekte Schatten, hinterlassen Spuren im Untergrund und können zerstört werden. Dazu kommen Wetter- und Lichteffekte wie von der Kameralinse abperlende Regentropfen, Blitzschläge und gewaltige Explosionen. Aber auch die Physik stimmt, denn die Panzer schmieren auf schlüpfrigem Boden schon mal weg, Helikopter quittieren abrupte Richtungswechsel nur träge, und Sprengungen lassen in der Tat die Fetzen fliegen.
Noch mehr Lob gebührt der Sounduntermalung. Da kontrastiert klassische Musik (u.a. „Freude schöner Götterfunken") die martialische Action, da wummern die Waffen und bellen die Untergebenen ihre Meldungen in deutscher Sprache. Wargasm ist ein akustisches Erlebnis!



3D-Realismus: Regen auf der Scheibe, Blitz und Donner überall



Ein weiterer Widersacher löst sich in (per 3D-Beschleuniger auch transparentem) Rauch auf

DIE MANKOS

...liegen im abwechslungsarmen Missionsdesign: Originellere Aufgaben als „Verteidige die Basis" oder „Zerstöre die Basis" wird man im WWWW nicht finden – ein Storymodus statt der Einzelaufträge hätte hier Wunder gewirkt. Doch Solisten in der Motivationskrise können ja immer noch auf ein Netzwerk oder das Internet umschwenken, um sich mit bis zu 16 Gleichgesinnten zu bekriegen. (pk)



Abwechslungsarmes Missionsdesign: Als Trooper kämpft man meist nach Guerillataktik aus dem Hinterhalt

Wargasm
(DID/Infogrames)

Innovativer Genre-Mix aus strategischer Simulation und 3D-Action

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM

82%



Grafik	82%
Sound	88%
Steuerung	83%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/266) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, Musik direkt von der CD
Eingabe	Tastatur, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 16 Spieler via Netzwerk, Internet oder Nullmodem
Online-Info	http://www.did.com

Ganz persönlich



Paul

...bin ich von Wargasm begeistert: Tolle 3D-Grafik, starker Sound, beinharte Action und ein Hauch von Strategie summieren sich zu einem echten Erlebnis. Allerdings habe ich in der Redaktion auch ein Netzwerk und willige Kollegen zur Verfügung – im Solomodus kann die magere Taktikkomponente den Mangel an Abwechslung nicht dauerhaft kaschieren. An der offensichtlichen Brutalität des Geschehens sollte man sich dagegen nicht zu sehr stören, denn Wargasm präsentiert den Krieg mit einem zynischen Augenzwinkern. Wer es nicht glaubt, braucht nur einmal die Trooper über längere Zeit hinweg zu beobachten...

VERDAMMT HEISS...



O.D.T

"...dichtes Spielerlebnis...beeindruckende 3D-Grafik..."
PC Joker 11/98 82%

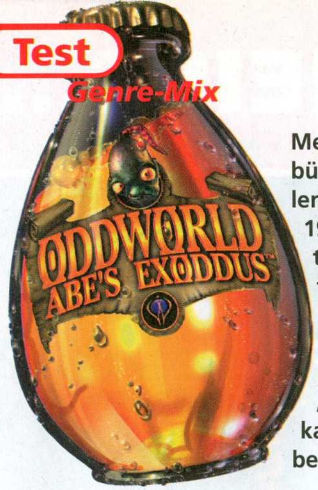
"Mehr Spieltiefe kann man sich gar nicht wünschen..."
Power Play 11/98 86%

Demo erhältlich unter www.odt-game.com

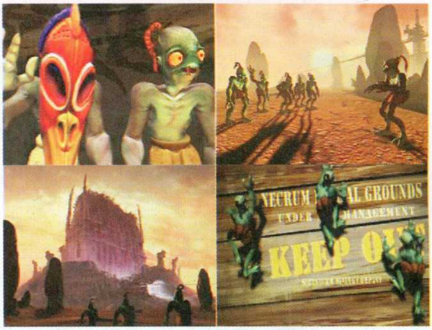
PC CD ROM

PSYGNOSIS

Produktinfo 029



Mehr als ein Lückenbüßer bis zur offiziellen Fortsetzung Ende 1999: Die neue Rettungsaktion mit Action-Knobler Abe basiert zwar noch auf der Engine des ein Jahr alten „Abe's Oddysee", kann aber auch allein bestehen.



Mit Recht für den Animations-Oscar angemeldet: die tollen FMV-Sequenzen

Diesmal muß der drollige Mudokon seine Artgenossen aus einer Brauerei befreien, in der Bier aus ihren Knochen und Tränen gepanscht wird. Die Erhaltung des Reinheitsgebotes für Gerstensaft umfaßt satte 900 (nach wie vor bildweise umschaltende) Screens, in denen 300 Seelen zu retten sind.

Die abwechslungsreiche 2D-Optik ist zwar bisweilen grobpixelig, dafür gibt es wieder feinste Animationen sowie knapp 30 Minuten an tollen FMV-Sequenzen mit nahtlosen Übergängen zur Game-Grafik. Ein Plus ist auch bei den Aktionsmöglichkeiten zu verzeichnen, die man wie beim Vorgänger am besten per Acht-Button-Pad im Griff hat. Zu seinem bekannt umfangreichen Bewegungsrepertoire kann Abe sich neuerdings unsichtbar machen und mit ferngesteuerten Magenwinden (zum Teil neue) Gegner ausschalten. Als alternatives Fortbewegungsmittel steht ihm diesmal statt dem Reittier Elum übrigens eine Minenlore zur Verfügung.

Ferngelenkte Fürze, Bier aus Tränen und Knochen



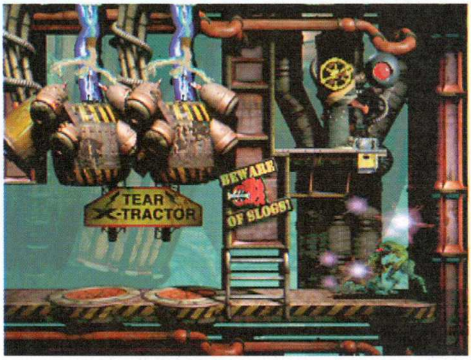
Fleißiges Hebelziehen öffnet Tür und Tor

Die Kommunikation mit den gefangenen Mudokons gestaltet sich ebenfalls komplexer, da die Kerlchen erst zur Mitarbeit überredet werden müssen: je nach Gefühlslage etwa durch eine Ohrfeige oder Entschuldigung. Dann beteiligen sie sich aber auf Befehl tatkräftig am Ausbruch. Und wenn Abe mit seinem Singsang Gestalten wie Sligs, Glukkons, Scrabs und Paramites unter Kontrolle gebracht hat, kann er sich sogar deren Befehlston zunutze machen.



Fahrzeug fürs Grob(pixelig)e: Per Schienenbahn räumt Abe Minen und Gegner gleichermaßen gefahrlos aus dem Weg

Den überflüssigen Zwei-Spieler-Modus gibt's nicht mehr, dafür nach wie vor unendlich viele Bildschirmleben sowie hilfreiche Hinweistafeln. Neu ist eine Quicksave-Option, mit der man jederzeit pixelgenau speichern kann – die bessere Lösung als die frustreich plazierten Rücksetzpunkte im Vorgänger. Wie der neue Abe überhaupt das bessere Actionadventure ist. (st)



Mudokontränen sind die Quintessenz des „Soulstorm Brew"

Oddworld: Abe's Exoddus
(Oddworld Inhabitants/GT Interactive)

Ebenso origineller wie humor- und anspruchsvoller Genre-Mix

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren	81%
Schwierigkeit:	für Geübte	
Preis:	ca. 99,– DM	



Grafik	79%
Sound	79%
Steuerung	79%
Motivation	83%

Datenträger	2 CDs, 20 MB auf der HD
System	ab einem P120 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA, 3 Programmversionen mit unterschiedlichen Display-Modi auf der CD
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für Musik und Sprachausgabe
Eingabe	Tastatur, Pad
Sprache	englisch, komplett deutsche Version folgt
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.gtgames.com

actua soccer 3

empfohlen von **Oliver Bierhoff**



Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen! Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres! Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!

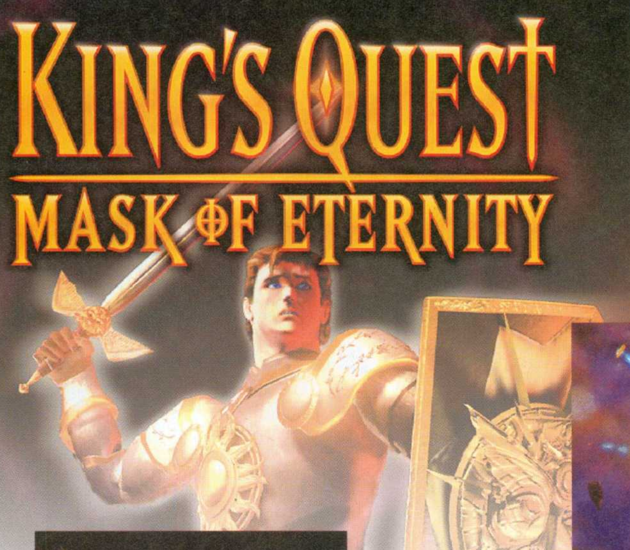
Produktinfo 016

PC CD

PlayStation

actua SOCCER 3

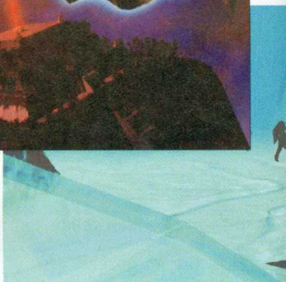
DISTRIBUTED BY Acclaim



King's Quest – Mask of Eternity

Sierras Abenteueradel ist fast so langlebig wie das englische Königshaus: Sieben Folgen hat Firmenregentin Roberta Williams seit 1984 entworfen, die letzte allerdings vor nahezu fünf Jahren. Jetzt endlich taucht ein neuer Thronfolger in edler 3D-Robe auf.







Maskenball in Daventry

Die Könige und Prinzessinnen der Dynastie von Daventry haben als Identifikationsfiguren ausgedient – diesmal muß ein Bürgerlicher ran: Weil ein Zauberer eine magische Schutzmaske in fünf Teile zerbrochen und diese in alle Winde verstreut hat, verfügt das Fantasy-Reich nun über jede Menge Granitstatuen statt Einwohnern. Was ein Glück, daß ein immunisierendes Stück der Maske ausgerechnet Connor MacLyrr vor die Füße geplumpst ist. Damit bleibt unserem Helden das steinharte Schicksal seiner Landsleute erspart, nicht aber die Aufgabe der rettenden Masken-Wiedervereinigung.



Sierras Königin Roberta Williams ist Spieldesignerin und Firmenchefin in Personalunion

„Die Welt von King's Quest mußte glaubwürdiger werden!"



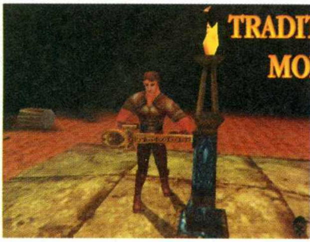
Ein Gespräch mit Daniel M. Amdur (27), Produktmanager bei Sierra

?: Wer die Vorgänger gespielt hat, wird ob des achten Teils der Königs-Saga große Augen machen – keine Sorge, durch das neue 3D-Gameplay die alten Fans zu vergrätzen?

DM: *Als wir vor zwei Jahren mit der Planung begonnen haben, war uns klar, daß die Welt von King's Quest nicht bloß größer und schöner, sondern vor allem auch glaubwürdiger werden mußte. Und dazu schien uns eine 3D-Engine ideal zu sein. Trotzdem wollten wir die gleiche Interaktion mit Objekten haben, wie man sie aus den Vorgängern kennt.*

?: So viele Kämpfe kennt man bislang aber eher aus einer anderen Sierra-Reihe, nämlich „Quest for Glory"...

DM: *Natürlich wird es immer ein paar Hardcore-Fans geben, die eine Konzeptänderung, egal in welche Richtung, nicht hinnehmen wollen. Doch wir denken, daß auch King's Quest 8 vor allem von seiner starken Story lebt. Die Kämpfe sind da eigentlich nur als Dreingabe zu verstehen. Wer sich nicht zum Krieger berufen fühlt, kann die Gegnerstärke darum so niedrig einstellen, daß für das Heldenleben keine ernsthafte Gefahr entsteht. Im Prinzip haben wir hier also doch wieder ein Adventure reinsten Wassers!*



Tradition und Moderne

Connor MacLyrr auf Laras Spuren: Per Tastatur und Maus werden in Dungeons Kisten verschoben und Hebel umgelegt

Mag Connor MacLyrr auch kein Nachfahre König Grahams sein, als einsamer Retter verkörpert er durchaus das Konzept der Serie. Rein optisch ist die Blutsverwandtschaft mit den Vorgängern weitaus geringer, da möchte man in Connor eher einen Vorfahren von Lara Croft vermuten: Ähnlich wie in „Tomb Raider" sind die sieben zu durchforstenden Terrains wie Eiswelt, Totenreich oder Urwald mit schmucken und teilweise animierten Texturen bepflastert; ein 3D-Beschleuniger garantiert feine Lichteffekte zuhauf. Doch auch das entspricht der Serientradition, war doch das allererste „King's Quest" Mitte der 80er Jahre gleichzeitig das erste Animationsadventure in Quasi-3D.
Wie seine Kollegen aus mondänen Actionabenteuern muß auch der hiesige Held sportliche Qualitäten mitbringen. Zerfallene Städte und modrige Kerker werden also nicht nur gemessenen Schrittes durchquert, MacLyrr kann auch laufen, schwimmen und elegant über Abgründe hüpfen. Sollte sich ihm mal eine haushohe Wand in den Weg stellen, macht er mit Wurfanker und Kletterseil jedem Alpinisten Konkurrenz. Als Spieler darf man das Abenteuer wahlweise aus der Ego-Perspektive oder durch eine schwenk- und zoombare Verfolgerkamera betrachten; die permanente Umschaltmöglichkeit und eine automatisch mitgezeichnete Karte sorgen für maximalen Komfort mit Überblick.



Sobald das Haken-Icon am unteren Bildrand auftaucht, kann der Held hohe Wände mittels Wurfanker und Kletterseil überwinden





Automapping in Perfektion: Die einblendbare Karte läßt sich zoomen und scrollen, der Überblick geht nie verloren

Leben und Sterben lassen

Getreu dem alten Heldenmotto „viel Feind, viel Ehr" haben die Ork-Horden des maskenbrechenden Zauberers das Land bereits überrannt, zudem erheben sich allerorten Polygon-Zombies und -Skelette aus ihren Gräbern. Wer sich einer solchen Flut an Gegnern nicht gewachsen wähnt, greift zu einem niedrigeren der drei Schwierigkeitsgrade: Auf Stufe eins stellen die Monster lediglich ein Ärgernis dar, das Gameplay konzentriert sich dann weitgehend auf das Lösen von Rätseln. Umgekehrt genügen auf der höchsten Stufe bereits wenige Treffer, um Connor in Lebensgefahr zu bringen.

Zwecks Selbstverteidigung haben die Sierra-Designer 15 verschiedene Waffen zum Aufsammeln bereitgelegt, da finden sich u.a. Schwerter, Streitäxte, Armbrüste und ein Langbogen. Darüber hinaus sollte man sich nach schützenden Rüstungen und den sieben Heil- sowie Zaubertränken umsehen. Die Kämpfe selbst klappen überraschend gut, denn der frei belegbare Steuermix aus Maus und Tastatur ist zu gängigen Ego-Shootern identisch. Auch bei Schlachten in der Außensicht springen die Gegner schon nach ein paar simplen Mausklicks über die Klinge, um ihrem Bezwinger Gold, Waffen oder Zusatzenergie in Form nahrhafter Pilze zu hinterlassen.

15 Jahre Monarchie



King's Quest: Quest for the Crown (1984)



King's Quest 2: Romancing the Throne (1985)



King's Quest 3: To Heir is Human (1986)



King's Quest 4: The Perils of Rosella (1988)



King's Quest 5: Absence make the Heard Yonder (1990)



King's Quest 6: Heir Today, gone Tomorrow (1992)

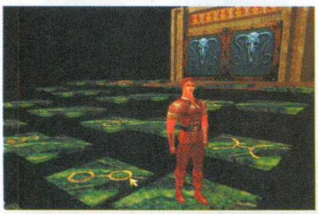


King's Quest 7: The Princeless Bride (1994)



Die Gespräche mit rund 70 Charakteren laufen automatisch ab und liefern nützliche Hinweise





Des Rätsels Lösung: Wer sich die Schriftzeichen auf dem Dimensionstor einprägt, hat keine Probleme mit der nachfolgenden Plattformknobelei

Rätseln und Knobeln

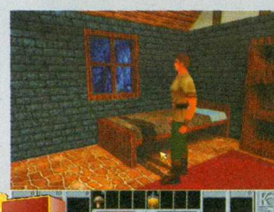
Wie bereits angedeutet, sind Geschicklichkeitstests und gemeuchelte Monster in King's Quest 8 nur die halbe Wahrheit. Denn 3D-Grafik hin oder her, hier ist auch viel adventuretypische Kopfarbeit zu leisten: Wie erhalte ich die heilige Kerze, den Ring des Ritters und die Asche der Fackel, damit der befreundete Zauberer daraus einen Spruch mixen kann? Wohin ist das Horn des Einhorns verschwunden, und wie müssen die Kisten verschoben werden, um das Tor aufzubekommen?

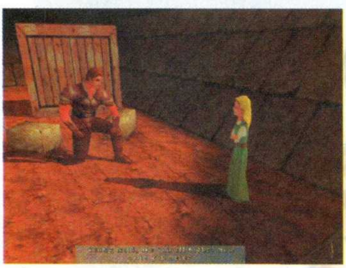
Tatsächlich laufen die gestellten Aufgaben größtenteils nach dem klassischen Genremuster „Bringe X zu Y und nimm dafür Z" ab. Und auch deren Handhabung sollte keinen altgedienten Abenteurer vor Probleme stellen. Auf Knopfdruck führt Connor da automatisch ablaufende Gespräche mit den insgesamt 70 Charakteren des Spiels, identifiziert und benutzt relevante Gegenstände oder packt sie bis zum späteren Gebrauch ins einblendbare Inventar.

3D-Adel im Turbogang

Mit Sierras firmeneigener Grafikengine **ThreeSpace3D** lassen sich nicht nur texturierte Polygonobjekte berechnen, sondern auch wirkungsvolle Schatten auf die Umgebung projizieren. Die beiden Bilder dokumentieren eindrucksvoll die Möglichkeiten unter **Direct3D** und **3Dfx**.







Ein Hauch von Rollenspiel: Für gelöste Aufgaben wie die Befreiung des kleinen Mädchens gibt es ebenso Erfahrungspunkte wie für erfolgreich bestandene Kämpfe

Ein königliches Abenteuer

In Sachen Sound sind knackige Effekte, viel deutsche Sprachausgabe und wechselnde Musikstücke zu vermelden, die je nach Spielverlauf mal bedrohlich, mal beschwingt aus den Boxen schallen. Ärgerlich dagegen die enormen Ladezeiten zwischen den sieben Abschnitten. Doch etwas Geduld ist ein geringer Preis für ein wirklich gelungenes Programm, das eingefleischte Abenteurer ebenso begeistern wird wie die Freunde intelligenter 3D-Actionadventures. (rf)

Ganz persönlich

…freut mich das aktuelle Revival des Adventure-Genres riesig! Nach massenweise Echtzeitstrategie und Ballerdungeons sind Spiele wie „Rent a Hero" oder „Grim Fandango" eine wunderbare Abwechslung – und King's Quest 8 ist am wunderbarsten: Die Mischung aus 3D-Umgebung, Kämpfen aus der Ego-Perspektive und kniffeligen Knobeleien fasziniert vom ersten Anspielen bis zum Abspann. Und das ist hier ganz schön lange!



Michael

PC Joker Hit & Spiel

King's Quest 8
(Sierra)

Abenteuer royal: bahnbrechender Mix aus 3D-Grafik, klassischem Adventure, Geschicklichkeitstests und Rollenspielelementen

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

90%

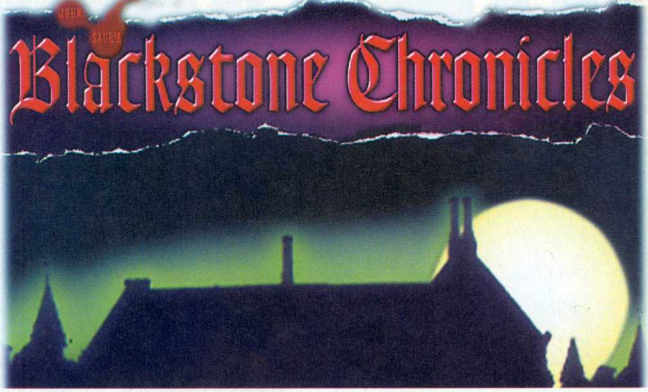


Grafik	84%
Sound	87%
Steuerung	94%
Motivation	92%

Datenträger	1 CD, 360 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 32 MB) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 und 800 x 600, unterstützt Direct3D- und Voodoo-Beschleuniger)
Sound	deutsche Sprachausgabe und wechselnde Musikstücke auf allen von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.sierra.com



SPOT AN!
WILLKOMMEN IN DER SIEDLER III - WELT!
DIE SIEDLER III
Produktinfo 018
Bauen Sie eine komplette Wirtschaft auf, errichten Sie begehbare Türme und Burgen, und lassen Sie Ihre Siedler auf Fähren und Handelsschiffen an Bord gehen!
Errichten Sie Tempel und Pyramiden, und stimmen Sie Ihre Götter mit ausreichend großen Opfergaben gnädig!
Genießen Sie die aufwendig in 3D modellierte Grafik, und lassen Sie sich von über 12 Minuten hochwertigem Zeichentrick durch die Story führen!
Spielen Sie DIE SIEDLER III auf Ihrem PC oder treten Sie im Internet gegen Siedler-Fans aus der ganzen Welt an!
Jetzt auf PC CD-ROM!
Weitere Informationen im Internet unter www.siedler3.de
Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08.4 50 29-29
Blue Byte



Multimedia total: Die titelgebende Romanreihe des Gänsehautspezialisten John Saul wird in den USA gerade zur TV-Serie verwurstet, während Legend aus dem Horrorstoff ein Renderabenteuer machte.

Banaler Grusel im Spuksanatorium

Als Sohn des verstorbenen Direktors einer 1959 geschlossenen Irrenanstalt durchstreift man hier die menschenleere Klinik auf der Suche nach dem eigenen Filius: Der ruhelose Geist des Großvaters hat den Enkel entführt und in einem Geheimraum versteckt – quasi als postmortalen Protest gegen die drohende Umwandlung seiner heiligen Hallen in ein Museum. Jeder Mausklick initiiert eine grobpixelig animierte Bewegungsphase zwischen zwei gerenderten Standbildern; freie Drehungen oder andere Sichtwinkel als stur geradeaus sind nicht erlaubt. Leuchtet der Cursor auf, wurde ein vermeintlich interessantes Objekt entdeckt. Jetzt hat der Spieler scheinbar die Wahl zwischen verschiedenen Manipulationsmöglichkeiten – in der Praxis erklärt dann des Vaters Stimme aus dem Grab bzw. Off meist bloß, daß die gewünschte Aktion nicht möglich ist. Tatsächlich lassen sich hier sehr viele Gegenstände lediglich betrachten; selbst wenn Alternativen wie Mitnehmen oder Benutzen aufgelistet sind.
Was man nehmen kann, wird also genommen, denn durchgebrannte Sicherungen, fehlende Schlüssel usw. bilden die Essenz der hiesigen Rätsel. Auch einige zeitkritische Situationen wie die Flucht aus einer Sauna, bevor der Hitzetod eintritt, lassen kaum das Blut gefrieren. Hilfestellung geben herumliegende Akten und Fachbücher, sowie die unsichtbaren Geister ehemaliger Patienten in englischen Multiple-choice-Dialogen.
Wir empfehlen: Laßt dieses öde Spiel in Frieden ruhen! (mt)



Inventar und Optionsleiste klappen am unteren bzw. oberen Bildschirmrand auf



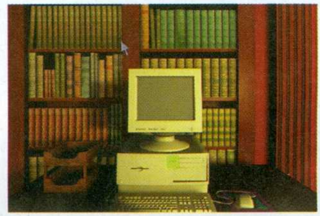
Opa war Profi: Lederahle und Teppichmesser als Therapiewerkzeuge für Suizidgefährdete

Ganz persönlich



Trille

Kakteen züchten, Füße einschlafen lassen oder Fliege im TV gucken – alles spannender als dieser Ausflug in ein verschnarchtes Kuckucksnest. Zum Gruseln sind hier allenfalls die endlos vorgetragenen Texte aus Tagebüchern, Patientenakten oder psychiatrischer Fachliteratur. Und angesichts der Trockenheit der Dialoge mit den unsichtbaren Gespenstern ehemaliger Insassen, würde Bonds Martini vor Neid die Olive aus dem Glas kicken. Daß so was aus einer traditionsreichen Adventureschmiede wie Legend („Spellcasting 101") kommt, ist der blanke Horror!



Das Paßwort für die Patientenakten prangt am Rechner – später werden die Rätsel zwar kniffeliger, aber kaum origineller

Blackstone Chronicles
(Legend/Mindscape)

Hölzernes Renderabenteuer: gähnende Langeweile statt Horrorthrill

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 90,– DM

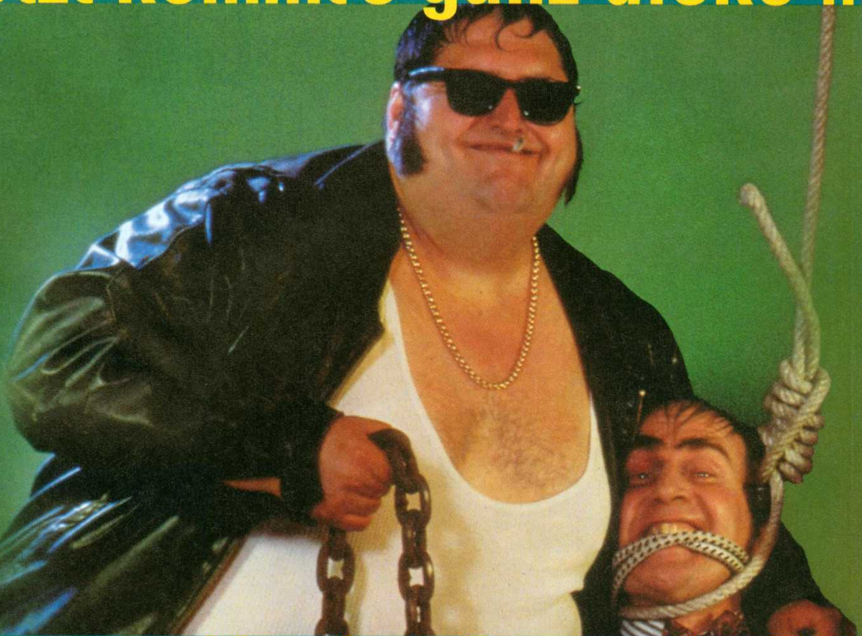
36%



Grafik	55%
Sound	69%
Steuerung	63%
Motivation	28%

Datenträger	2 CDs, 380 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (Rendergrafik mit 640 x 480 Pixeln)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für englische Sprachausgabe, Soundeffekte und klassische Musikuntermalung
Eingabe	Maus
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.mindscape.com

Jetzt kommt's ganz dicke ...



... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der *VICTORY II* von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden. Und als erster All-in-One-Chip von 3Dfx glänzt der Voodoo Banshee auf der *VICTORY II* dank zügiger 128-bit-Beschleunigung auch in allem, was nur in 2D daherkommt, sei es nun Internet, Textverarbeitung, Publishing oder Musiksoftware.



inkl. Vollversionen **NEED FOR SPEED III** und **RECOIL**

ELSA VICTORY™ II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

ELSA

Produktinfo 015 ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · **www.elsa.de**

GRIM FANDANGO

Level-X TV-Tip



„Unser ambitioniertestes Grafikadventure", so charakterisiert Barbara Gleason von Lucas Arts dieses Game. Und Manager haben ja bekanntlich immer Recht: Grim Fandango bietet die Skurrilität von Klassikern wie „Zak McKracken" oder „Maniac Mansion" in moderner 3D-Perfektion.

Tote Typen leben länger



Manny Calavera: Chronisch erfolgloser Vertreter für Reisen aus der Welt der Lebenden ins Reich der Toten



Mercedes Colomar: Zu gut für alle denkbaren Welten – und Dreh- und Angelpunkt der Story



Domino Hurley: Aalglatter Kollege Mannys – was ist das Geheimnis seines Erfolges?



Glottis: Ist dieses Monster von einem Mechaniker zu dick zum Fahren? Mitnichten, Mannys Chauffeur erweist sich als überaus hilfreich!



Eva: Die Sekretärin von Mannys Boß führt ein folgenreiches Doppelleben als Rebellin



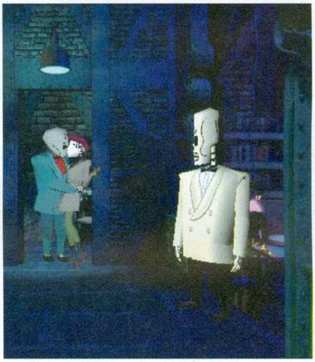
Don Copal: Aufbrausend, ungerecht, durchtrieben – Mannys Chef führt die Tradition irdischer Vorgesetzter im Jenseits fort



Salvadore: Was Fidel auf Kuba ist Revolutionsführer Salvadore in der achten Unterwelt

Reiseleiter im Jenseits

…ist Manny Calavera, das bestgekleidete Skelett jenseits des Hades. Als solcher muß er lukrative Aufträge an Land ziehen, bis er seine Schulden abgestottert hat: Manny hängt in der achten Unterwelt fest, weil er in seinem Leben für einen Direkttransfer zur ewigen Ruhe einfach nicht edelmütig genug war. Wahrhaft Heilige hingegen haben gar ein Anrecht auf ein Ticket für den Himmelsexpreß, denn Zug Nummer 9 befördert frisch Verstorbene innerhalb von vier Minuten in den Garten Eden. Otto Normalsünder braucht für so einen Trip vier Jahre…
In jüngster Zeit landen freilich nur noch wahre „Karteileichen" auf Mannys Schreibtisch, die Anzeichen für eine Korruptionsaffäre mehren sich. Offenbar stiehlt da jemand den „Qualifizierten" ihre Nummer 9-Tickets, um sie an „Unwürdige" zu verscherbeln. Als dann auch noch eine Rebellentruppe in das Leben bzw. den Tod unseres (Anti-)Helden tritt, gerät der Stein ins Rollen: Es entspinnt sich eine bizarre Story, die den Spieler in 90 Schauplätzen mit mehr als 50 total abgedrehten Charakteren konfrontiert.



Sterben mit Stil: Manny Calavera, das bestgekleidete Skelett jenseits des Hades



Symbiose aus Chauffeur und Fahrzeug: Dämonenmechaniker Glottis fährt einen höllisch heißen Reifen

Tot, aber nicht todernst

Lucas-Arts-Veteranen staunen, der Fach-Abenteurer wundert sich: Keine Spur mehr von der einst stilbildenden Point & Klick-Steuerung, statt dessen dirigiert man echte 3D-Charaktere sehr komfortabel auf Tastendruck durch echte 3D-Umgebungen – ein 3D-Beschleuniger sei zum Genuß der famos surrealen Grafikmischung aus Art déco und dem mexikanischen Tag der Toten daher dringend empfohlen. Ohne fehlen Farben und Details, doch auch dann sind Intro und dynamisch geschnittene Zwischensequenzen optisch nicht vom eigentlichen Spiel zu unterscheiden. Spätestens nach den ersten Rätseln dürfte Grim Fandango selbst konservative Genrefans überzeugt haben, daß es das Programm an hintersinnigem Humor nicht fehlen läßt. Wenn Manny etwa einen dramatischen Kundenauftritt in seiner Arbeitskleidung als „Gevatter Tod" hat, weiß der Spieler, daß dieser Sensenmann sein Größenproblem mit Stelzen unter der Kutte kaschiert. Und skelettierte Brieftauben auf den jenseitigen Dächern können wohl auch nur einem Tim Schäfer, Schöpfer solcher Adventure-Perlen wie „Day of the Tentacle" und „Vollgas" in den Sinn kommen. Grim Fandango generiert viele Lacher, indem profane Alltagsprobleme, Klischees und Eitelkeiten konsequent auf das „überirdische" Szenario übertragen wurden.



Die Welt der Lebenden ist in einem collagenartig abstrahierten Grafikstil gehalten

Der hiesige Schnitter trägt Stelzen unter der Kutte!









Eines der einfacheren Puzzles: Das Herz des Chauffeurs ist im Spinnennetz gefangen, mit Hilfe eines Ersatzkörperteils und seiner Klappsense sorgt Manny für dessen Wiederbelebung

Schau, wie ich schau

Originelle Gags allein machen freilich noch kein gutes Adventure, das weiß man bei Lucas Arts nur zu genau. Denn gerade beim Spieldesign macht den Jungs um Hollywood-Tycoon George Lucas so schnell keiner was vor: Die Rätsel ergeben sich hier stets aus dem Handlungsverlauf, echte Orientierungslosigkeit ist nie ein Thema. Dementsprechend muß auch der Bildschirm nicht nach winzigen Fundstücken abgegrast werden, vielmehr wendet der Hauptdarsteller interessanten Gegenständen beim Gehen ganz selbstverständlich den Kopf zu. Nach und nach füllt sich so das (etwas umständlich zu durchblätternde) Inventar seines jeweiligen Anzugs mit Luftballons, Spielkarten usw., die anhand der in lustigen Multiple-choice-Gesprächen erhaltenen Informationen mit der Umgebung zu kombinieren sind.
Die Logik der Knobeleien liegt dabei im Auge des Betrachters: Daß eine Hochdruckrohrpost eben nur mit einer *gelochten* Spielkarte abzufangen ist, sieht jeder Physiker ein – daß dämonische Kleintiere sich mit einem Feuerlöscher bekämpfen lassen, wird nicht jeder Biologe kommentarlos unterschreiben wollen. Doch den Bildschirmtod muß der Spieler selbst bei mißglückten Aktionen nicht fürchten, eher schon einen bissigen Kommentar seines Alter egos.

Zum Sterben schön

Mit der praxisnahen Tastatursteuerung werden sich selbst eingefleischte Mausklick-Fans schnell anfreunden. Die beeindruckend animierte 3D-Grafik legt eine solche Bedienung einfach nahe – alternativ gehorcht Manny auch Joypads. Er ist manchmal aber eine schreckliche Plaudertasche, was die für sich genommen herausragende, deutsche Sprachausgabe stellenweise zur Geduldsprobe macht: Bei wiederholter Betrachtung einiger Objekte wünscht man sich eine Abschaltfunktion für die Monologe des Hauptdarstellers. Zumal ohnehin jedes im Spiel gesprochene Wort gespeichert wird und bei Bedarf nachgelesen werden kann. Dazu gesellt sich unaufdringliche Jazzmusik, die prächtig mit der dichten Atmosphäre des Abenteuers harmoniert. Kurzum, Grim Fandango ist zum Sterben schön! (mt)



„Liebe ist für die Lebenden. Ich will sie nur, weil sie meine Fahrkarte in die Ewigkeit ist", bemerkt Manny zynisch angesichts dieser Dame – und irrt gewaltig





Eine Szene aus den furios geschnittenen Zwischensequenzen, die sich nahtlos in den interaktiven Teil des Spiels einfügen

Ganz persönlich



Trille

Im Duden steht zu „Fandango": spanischer Volkstanz im 3/4- oder 6/8-Takt. Während „Grim" zu deutsch soviel wie „entsetzlich" bedeutet. Mir bot der abgedrehte Plot um den liebenswerten Loser Manny jede Menge Kurzweil, Spaß und Spannung. Entsetzlich war eigentlich nur das Gefühl beim Abspann, denn ich kann kaum glauben, daß sich so viel Liebe zum Detail, so ausgeklügeltes Gameplay und so skurriler Humor im nächsten Tanz von Lucas Arts so schnell wiederholen läßt...

HIT – PC Joker Heft & Spiel

Grim Fandango
(Lucas Arts)

Klassisches Adventure in moderner 3D-Perfektion: Schon jetzt Kult!

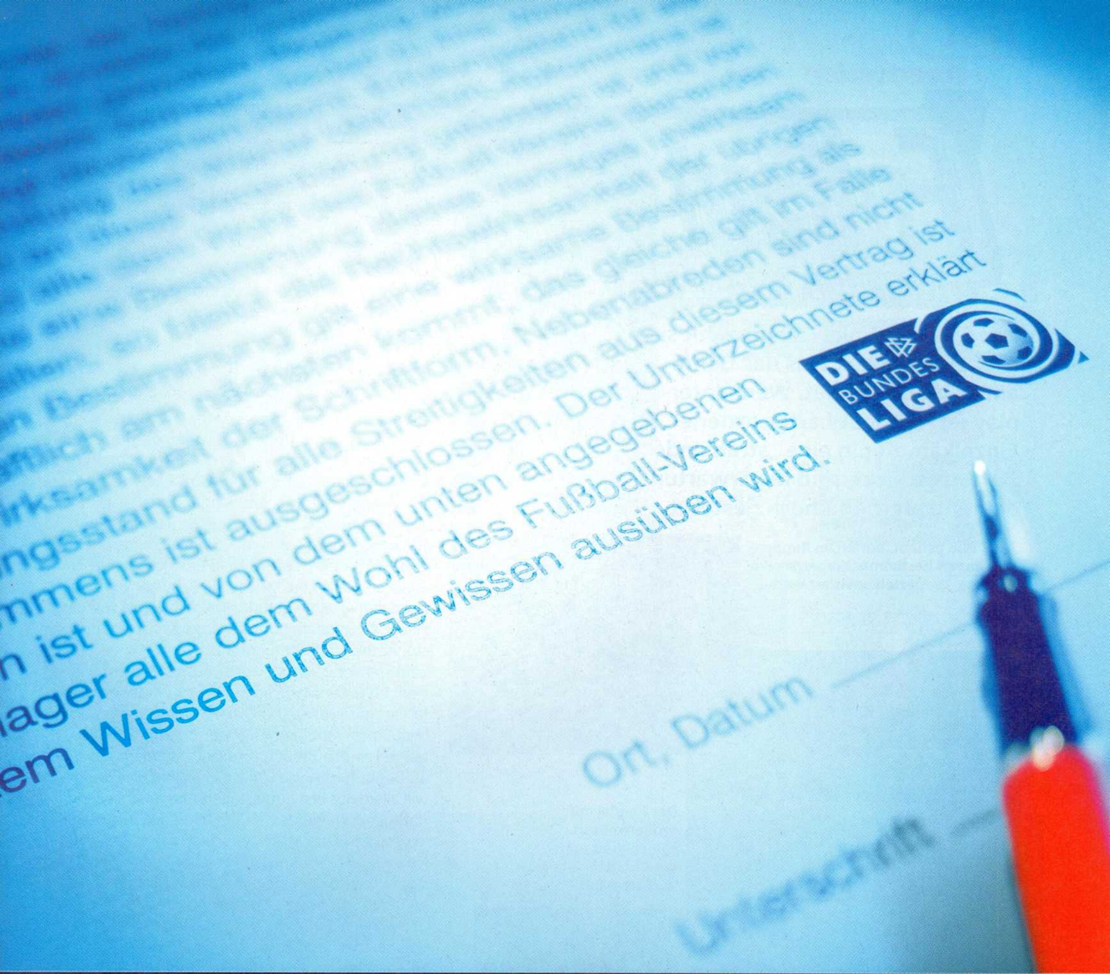
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: für Einsteiger und Fortgeschr.
Preis: ca 90,– DM

88%



Grafik	89%
Sound	87%
Steuerung	86%
Motivation	92%

Datenträger	2 CDs, 130 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit Win 95/98 und 32 MB RAM
Grafik	SVGA (640 x 480), Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für deutsche Sprachausgabe, Effekte und Musik (getrennt regelbar)
Eingabe	Tastatur, Joypad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.lucasarts.com

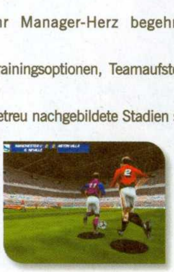


DAS TEAM: *Ihre Wahl*. DIE BUNDESLIGA: *Ihr Ziel*. DER MANAGER: *Sie*?

Die Fußball-Bundesliga gilt als eine der besten und härtesten Vereinsligen. Bei EA SPORTS™ können Sie im einzig offiziell lizenzierten Bundesliga-Managerspiel Ihre Traumkarriere starten. Die komplette 3D-Spielengine und die faszinierenden Grafiken liefern Ihnen die ganze Atmosphäre und Spannung der Bundesliga. Hier finden Sie alles, was Ihr Manager-Herz begehrt: Geschäfts- und Trainingsoptionen, Teamaufstellungen und originalgetreu nachgebildete Stadien sowie alle Bundesliga-Teams und -Spieler! Holen Sie sich die ultimative Dauerkarte für Ihr Heimstadion und bringen Sie Ihr Team an Europas Spitze! Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager exklusiv von EA SPORTS™.









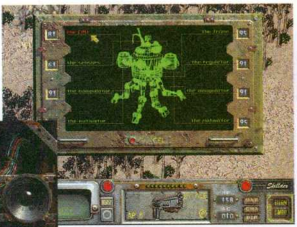
PC CD

If it's in the game, it's in the game.

Produktinfo 019



Das SF-Rollenspiel Fallout zählt sicher zum Besten, was das Genre am PC zu bieten hat. Wenn Interplay jetzt erneut hartgesottene Einzelkämpfer in eine „strahlende" Zukunft schickt, sind die Erwartungen entsprechend hoch gesteckt.



Wie gehabt, dürfen im Rundenkampf bestimmte Körperpartien gezielt anvisiert werden



Der Handel mit größeren Stückzahlen geht nun deutlich bequemer von der Hand



Im Wasteland nix Neues: Wieder durchforscht man detaillierte Iso-Locations



Die Story

…spielt rund 50 Jahre nach Teil eins. Als Nachfahre des ursprünglichen Helden wird der Spieler von den Dorfältesten seines Clans auserwählt, im legendären Vault 13 nach dem „Garden Eden Creation Kit" (GECK) zu suchen. Damit läßt sich angeblich das Ödland in ein fruchtbares Paradies verwandeln – angesichts schwindender Ressourcen die letzte Chance, das Überleben der Sippe im postnuklearen Zeitalter zu sichern.

Das Gameplay

…wurde in Grundzügen 1:1 vom Vorgänger übernommen. Hauptunterschied ist, daß die große Aufgabe diesmal nicht innerhalb einer bestimmten Zeit erledigt sein muß. Sein Alter ego bastelt man sich auf Wunsch wieder selbst, kann aber auch zu einem von drei vorgegebenen Recken greifen. Die Gewichtung der sieben Charakterattribute (Stärke, Intelligenz, Glück etc.) und 18 Skills (Stehlen, Schlösserknacken, Heilen etc.) sowie die Auswahl von zwei Spezialfähigkeiten geht freilich relativ flott von der Hand. Allein der Import des Urhelden ist ja schon storytechnisch nicht möglich.
Begleitet von nach wie vor atmosphärischem Sound klappert unser Mann im nuklearen Winter dann detailliert gezeichnete Iso-Orte ab – neuerdings auch bequem im fahrbaren Untersatz, der nicht nur zufällige Feindberührung vermeidet, sondern zudem als Depot für diverse Fundstücke dient. Die Karre will allerdings erst aufgestöbert und anschließend flott gemacht werden. Außerdem erteilt die Bevölkerung bei Gesprächen noch eine ganze Reihe von Nebenaufträgen. Anläßlich solcher Schwätzchen läßt sich auch der eine oder andere Mitstreiter rekrutieren, auf dessen Ausrüstung nebst Verhalten in den Rundenkämpfen man nun deutlich mehr Einfluß nehmen kann.
Eine weitere Neuerung betrifft die KI der NPCs: Wer ohne Grund die Waffen sprechen läßt, muß nicht mehr den Zorn *aller* Bewohner fürchten. Ab sofort zahlen nur noch Kontrahenten in unmittelbarer Sicht- bzw. Hörweite mit gleicher Münze zurück. Ähnliche Detailverbesserungen hat die innovative Steuerung aufzuweisen; beispielsweise lassen sich Stückzahlen beim Handeln jetzt bequem per Tastatur eingeben.

Fazit

Wer den Vorgänger kennt, wird sich hier also schnell zurechtfinden und darf sich über neue Waffen und Fähigkeiten sowie wesentlich mehr Aufträge freuen. Da auch die Dialoge quantitativ ordentlich zugelegt haben, sollten Abenteurer allerdings einen strapazierfähigen Geduldsfaden für die ausgiebigen Verhöre der ungezählten Wasteland-Bewohner mitbringen. Auch die nervig langen Ladezeiten lassen sich dann leichter ertragen. Wegen des fein ausbalancierten Gameplays und unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden dürften unter dem Strich aber weder Veteranen noch der Weltenretternachwuchs „Ausfall"-erscheinungen zeigen. (st)



Während der vielen Schwätzchen gelangt der Spieler an wichtige Infos und lukrative Nebenaufträge

Fallout 2

(Black Isle Studios/Interplay)

Ordentlicher Nachschlag für eines der besten PC-Rollis

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 89,– DM

80%



Grafik	72%
Sound	78%
Steuerung	76%
Motivation	84%

Datenträger	1 CD, 2 bis 585 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, Lautstärke für (Ethno-)Musik, Sound-FX und Sprachausgabe kann getrennt geregelt werden
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.interplay.com

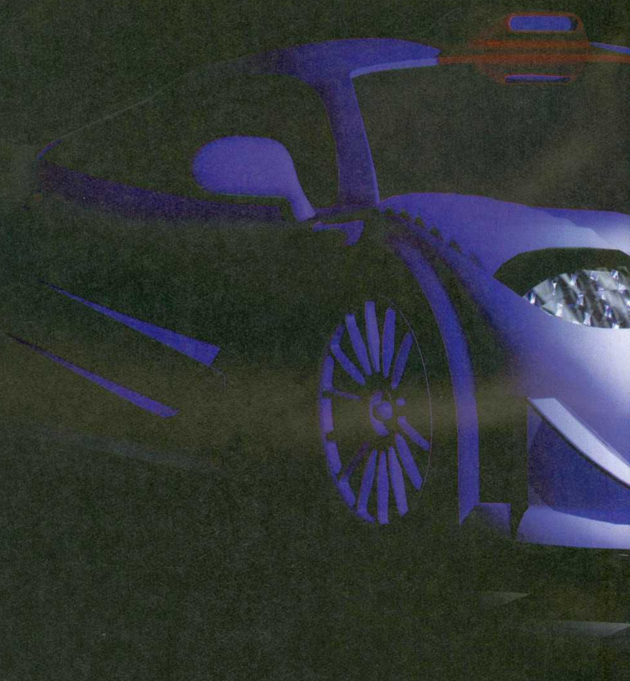
Ganz persönlich

Für mich zählt der Oldie „Wasteland" immer noch zu den besten Rollis aller Zeiten, und auch der Quasi-Nachfolger „Fallout" hat mich etliche Nächte gekostet. Diesmal hielt sich der Guarana-Effekt aber in Grenzen: Fallout 2 bietet kaum Neues, dafür Textpassagen satt. Dennoch sind High-Tech-Waffen und ein schaurig-schönes Endzeitszenario im Genre viel zu selten, als daß ich meine „Desert Eagle" kampflos wieder zurück ins Halfter stecken würde!



Steffen

...bald siehst Du nur noch meinen Auspuff!











empire® SPORT

www.empire.co.uk

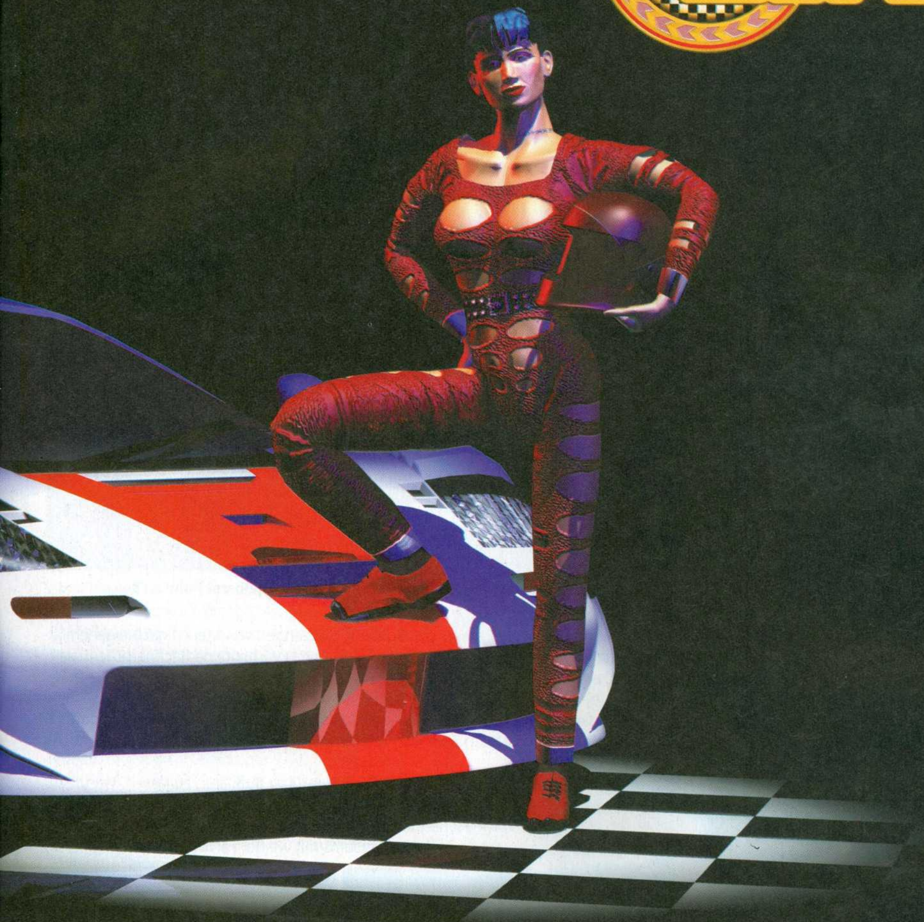
PC CD-ROM Windows® 95 or 98

KOCH MEDIA

Deutsch: [49] 89 / 857 95 - 120
Österreich: [43] 1 / 815 06 26
Schweiz: [41] 71 / 388 68 68

Produktinfo 005

Grand Touring



Zieh' Deinen feuerfesten Overall über, bringe Deinen Helm auf Hochglanz und schnalle Dich gut an, denn jetzt geht's in das nervenaufreibendste und rasanteste Rennen Deines Lebens! Dank eines einzigartigen KI-Systems trittst Du hier in einer Rennsimulation echter Arcade-Action gegen verdammt clevere Computergegner an. Zudem bietet Grand Touring die bisher schnellste und beeindruckendste PC-Grafiktechnologie überhaupt.

Mit mehr als 20 Wagen, darunter Vertreter aller namhafter Rennwagenklassen und einige der schnellsten Straßenfahrzeuge der Welt, ist Grand Touring die ultimative Mischung aus Renn-Intelligenz und Adrenalin.

- Mit über 20 der schnellsten Straßenfahrzeuge
- 20 verschieden Strecken aus aller Welt
- Multiplayer-Spiel für 8 Teilnehmer über LAN oder Rennen über Internet
- Arcade- und Simulationsmodus mit 3 verschiedenen Schwierigkeitsgraden
- Vielfältigste Einstellungsmöglichkeiten und superrealistisches Fahrverhalten im Simulationsmodus
- Checkpoint-Rennen und Time-Trial im Arcade-Modus
- Irre Grafiken mit hoher Auflösung
- Atemberaubendes, packendes Gameplay
- 10 Computergegner, die alle einen verdammt eigenen Fahrstil haben

Heiße Reifen - Coole Gegner

Die Siedler III

Gut Ding will Weile haben: Nach unserem großen Vorabtest genehmigte sich Blue Byte noch zwei Monate für den Feinschliff. Jetzt ist die Mutter aller Aufbausimulationen stadtfein – und bestätigt den großartigen Eindruck aus der vorletzten Ausgabe.





Ich glaub, ich steh im Wald: Neuerdings kann auch in unmittelbarer Nähe zu Bergen und Bäumen gesiedelt werden

Wer sich hier ansiedeln will, kann den Boden in Dutzenden von Menüs nach eigenem Gusto bestellen: Die Anpassung des Programms an das vorhandene Rechnerpotential ist bis ins Detail möglich, diverse Optionen berücksichtigen individuelle Vorlieben – beispielsweise darf man festlegen, ob die Karte nur bei gedrückter rechter Maustaste scrollt oder dies automatisch tut, sobald der Cursor den Bildschirmrand erreicht. Und die Auflösung der Grafik kann über die Funktionstasten sogar während des Spiels noch variiert werden.

Jetzt ist es an der Zeit, sich vom Zeichentrickintro darüber aufklären zu lassen, warum die Götter Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu ihre Völker (Römer, Ägypter und Asiaten) zum Kampf um die irdische Vorherrschaft anstiften: Wessen Schäfchen den Sieg erringen, der braucht nicht am Neuanstrich des Universums mit weißer Farbe teilzunehmen! Grund genug, sich eine der drei Kampagnen mit jeweils acht Missionen herauszupicken oder zumindest einen der sechs Solo-Aufträge anzunehmen. Gesellige Gottheiten treffen sich darüber hinaus zu 24 verschiedenen Multiplayer-Matches. Dabei genügen die beiden CDs in der Box für zwei von 20 möglichen Spielern im Netzwerk. Im Internet können



Zeichentricksequenzen sind für die Rahmenhandlung und den Umfang von zwei CDs verantwortlich

Große und kleine Neuerungen



- Nur wenn für Wohnhäuser gesorgt ist, vermehren sich die Siedler



- Bestimmten Gebäuden können Arbeitsbereiche zugewiesen werden



- Beim Abriß von Wachtürmen geht das umliegende Land nicht verloren



- Auch Pioniere können neue Siedlungsgebiete erschließen



- Pfade werden nicht mehr angelegt, sondern entstehen automatisch



- Waren werden nur noch auf Anordnung eingelagert



- Ohne Lagerkapazität stapeln sich die Güter beim Erzeuger



- Die Soldaten lassen sich per Mausrahmen direkt steuern



- Mit direkt steuerbaren Fähren erreichen die Truppen fremde Ufer



- Priester decken Gegner mit Naturkatastrophen ein

ebenso viele Siedler gleichzeitig am Blue-Byte-Server ran; selber Partien zu hosten, ist jedoch nicht möglich. Und auf den aus dem Vorgänger bekannten Splitscreen für Duelle vor einem Monitor wurde ebenfalls verzichtet.
Für Einzelkämpfer repräsentieren die drei Kampagnen und Völker gleichzeitig drei Schwierigkeitsgrade. So verlangen die Ägypter nach echten Profis, während man sich in Rom auch blutigen Anfängern willig unterwirft. Auf das Tutorial zum Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur sollten Einsteiger dennoch nicht verzichten. Kennern der Materie bietet es freilich kaum Überraschungen: Wieder sorgen Holzfäller und Steinmetze für Baumaterial, Bergwerke für Rohstoffe zur Werkzeug- oder Waffenproduktion und Bauernhöfe sowie Schweinezucht für Nahrung. Neu sind die spezifischen Gebäude für jedes Volk. Was für Asiaten die Reisfarm, ist da für Römer das Weingut. Und während man seine Feinde in Ägypten noch mit Pfeilschleudern traktiert, ist in China längst das Schießpulver erfunden. Im Kampf macht sich obendrein eine ebenso auf- wie überfällige Neuerung bemerkbar: Die Soldaten können nun einzeln oder im Pulk direkt gesteuert werden; auch Festungen lassen sich endlich gezielt besetzen.
Die Begleitmusik befindet sich auf gewohnt hohem Niveau, selbst wenn einige der zwölf CD-Audiotracks diesmal im Stil an „Age of Empires“ erinnern. Die gerenderten Landschaften samt ihrer wuseligen Einwohner stellen grafisch nicht unbedingt einen Quantensprung dar, sind aber durchaus charmant. Überhaupt sind die Neuerungen weniger revolutionärer denn evolutionärer Natur, fügen sich jedoch sehr harmonisch in das Spieldesign ein. Dazu kommen intelligent agierende Computergegner für Könner und eine auch von Einsteigern gut lösbare Rom-Kampagne. Das ergibt unter dem Strich einen Hit – alles andere wäre auch überraschend gewesen! (mh)

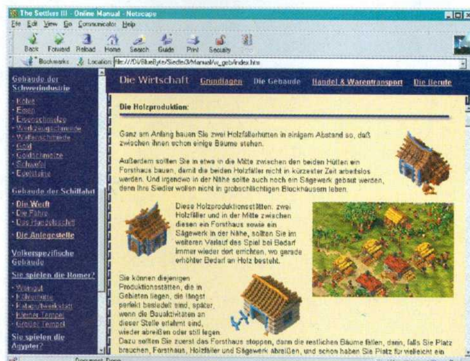


Perfektionierte Aufbaustrategie vom Urvater aller Siedler
Chefprogrammierer Volker Wertich hat das Konzept 1993 am Amiga erfunden, bei Teil zwei pausiert und jetzt wieder die Feder geführt



Dunkle Gebäudeumrisse repräsentieren Baugrund, verschiedenfarbige Punkte zeigen die Dauer der Aushubarbeiten an





Die Hilfestellung kann leider nur vom Hauptmenü aus abgefragt werden





Die Siedler 3
(Blue Byte)

Die Mutter aller Aufbausims runderneuert und mit vielen Extras

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM

87%

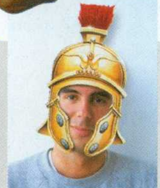


Grafik	79%
Sound	80%
Steuerung	87%
Motivation	90%

Datenträger	2 CDs, 235 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P166) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1.024 x 768 Pixel), Effekte wie Kriegsnebel regelbar
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 12 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 20 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.siedler3.de

Ganz persönlich

Weil Kollege Markus auf Dienstreise weilte, durfte ich an Stelle unseres Obersiedlers an den neuen Speck. Und der schmeckte mir als Fan der ersten Stunde wirklich lecker: Der modernisierte Grafikstil war schnell verdaut, bloß am fehlenden Straßenbau hatte ich zu kauen. Wenn Blue Byte jetzt noch einen Patch mit dem CD-Player des Vorgängers als Nachtisch reichen würde, wäre ich restlos glücklich – besonders den Audiotrack Nummer 12 kann ich gar nicht oft genug hören!



Manfred

Gangsters
ORGANISIERTES VERBRECHEN

Verbrechen zahlt sich doch aus! Zumindest für Eidos, wo man diese komplexe Wirtschaftssimulation mit Echtzeitelementen rund um den Aufbau eines Ganovenimperiums verdealt. Folgen Sie uns unauffällig in eine amerikanische Metropole der 20er Jahre.

Schutzgelderpressung, Überfälle, Bestechung, Mord: Jedes Mittel ist den vier menschlichen oder computergesteuerten Gangsterbossen recht, um die fiktive Stadt „New Temperance" unter ihre Kontrolle zu bringen. Und weil die Handlung zur Zeit der Prohibition angesiedelt ist, läßt sich auch am Durst der verängstigten Bürger verdienen.
In zehn in sich abgeschlossenen Szenarien sowie frei konfigurierbaren Kurz- und Vollspielen organisiert man zunächst die Gaunereien der kommenden Woche: Bandenmitglieder wollen mit Aufträgen und Waffen versorgt, die Finanzen für die bis zu 150 möglichen Geschäftszweige im Auge behalten werden. Als Deckmantel für kriminelle Machenschaften bieten sich dabei auch legale Unternehmungen an – wir denken da etwa an eine Zeitungsdruckerei, in deren Hinterzimmer dann Falschgeld produziert wird. Nach der Planungsphase wechselt das Programm in den Echtzeitmodus, wo man seine schweren Jungs auf einer scrollbaren Iso-Stadtkarte beobachtet und notfalls via Mausrahmen auch mal selbst Hand anlegt.
Bei unserer Ganovenehre: Gangsters ist kein einfaches Spiel! Als Einsteiger verliert man schnell den Überblick in all den Menüs und Aktionsmöglichkeiten; die Einarbeitungszeit ist trotz der gleich vier Tutorials erheblich. Und dann ist der Spaß wegen des fehlenden Kampagnenmodus viel zu schnell wieder vorbei. (mh)

Bei unserer Ganovenehre: kein einfaches Spiel!



Immer im (Iso-)Bild: Zu hohe Gebäude geben automatisch den Blick auf die Straße frei



Runde für Runde erteilt man in verschachtelten Menüs seine Aufträge für die kommende Echtzeit-Woche



Die in drei Stufen zoombare Karte kann man mit beliebig vielen, frei plazierbaren Statusfenstern bepflastern



Gangsters
(Eidos/Hothouse Creations)

Kriminell komplexer Mix aus Wirtschaftssim und Echtzeitstrategie

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Könner
Preis:	ca. 99,– DM

75%



Grafik	78%
Sound	80%
Steuerung	72%
Motivation	74%

Datenträger	1 CD, 120 MB auf der HD
System	ab einem P120 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1.024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.eidos.com

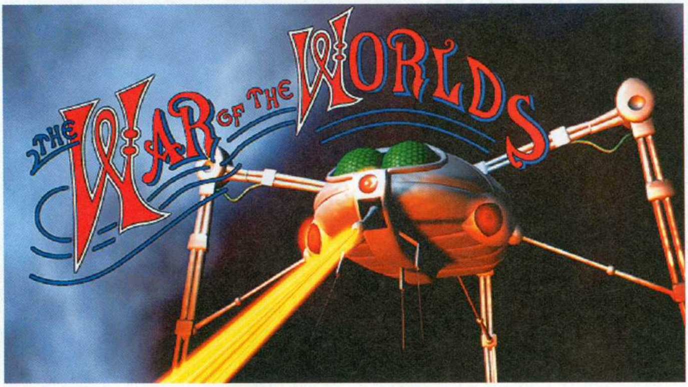
Ganz persönlich

Feinste Iso-Grafik, klasse Sound und jede Menge Komplexität: Was will man mehr? Na, vielleicht Spielspaß. Doch der versteckt sich hier zwischen 1.280 Häuserblöcken, 150 Wirtschaftszweigen und verschachtelten Menüs. Um die wahren Qualitäten des Unterwelt-Epos zu entdecken, braucht man Zeit – und Muße für das gut 100 Seiten starke Handbuch.



Manfred


3D Action-Adventure der Meisterklasse
DARK PROJECT™
DER MEISTERDIEB
Ab mitte Dezember
Und der Dieb sprach:
„Seht, ich bin ruhig und ohne Scham. Denn das Maß, mit dem ihr meßt,
soll an euch gemessen werden.
Denn da ich der Geringste bin, so werde ich tun,
was ihr vom Geringsten glaubt.
Ich werde fluchen, rauben und töten."
(Aus dem Tagebuch der Hüter)
LOOKING GLASS STUDIOS
PC CD
EIDOS INTERACTIVE
Software © 1997 Looking Glass Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Eidos Interactive



Den Krieg der Welten hat H.G. Wells vor etwa 100 Jahren vom Zaun gebrochen. Der SF-Klassiker wurde mehrfach verfilmt und gilt als Vorlage für „Independence Day"; Orson Welles löste mit einer Hörspielfassung gar eine Panik aus. Jetzt landen die Marsianer auch am PC: Echtzeitstrategen an die Front!

Mars Attacks!

Wer die Story tatsächlich noch nicht kennt, bekommt sie vom Renderintro in groben Zügen erzählt: Anno 1889 gehen Kometen auf England nieder, die sich rasch als Raumschiffe vom Mars entpuppen. Die folgenden Kämpfe erstrecken sich hier über 30 Sektoren Großbritanniens von Schottland und Wales bis hinunter an die Themse. Man darf sich dabei auch auf die Seite der Aliens schlagen, denn für marsianische Eroberer und englische Militärs findet sich jeweils eine eigene CD in der Packung.



Das Renderintro läßt die Marsianer im Halbzeilenmodus in Großbritannien landen

Angriff und Verteidigung

...des Inselreiches werden stets auf einer scrollbaren Übersichtskarte eingeleitet. Hier lassen sich Informationen über vorhandene Ressourcen, Gebäude und Truppenteile erfragen, hier zoomt der Klick auf einen feindfreien Sektor in den entsprechenden Landesteil. Je nach Lage sind Waffenfabriken, Werften, Trainingsanlagen, Stahlwerke oder Pumpstationen bereits errichtet, andernfalls muß der Bau über spezielle Fahrzeuge in Auftrag gegeben werden. Für die Verteidigung stehen fest installierte Kanonen oder Zäune auf dem Plan. Dank automatischer Rohstofförderung schwimmen bzw. rollen aus den terranischen Werften und Fabriken alsbald Schlachtschiffe, Kübelwagen und Panzer; die Marsianer halten mit dreibeinigen Kampfläufern, Robo-Krabben und Gleitern dagegen. Die Einheiten können zwar auf der Übersichtskarte mit einem simplen Mausklick zu anderen Sektoren in Marsch gesetzt werden, der Stellungswechsel mag jedoch mehrere Tage in Anspruch nehmen – genau wie beim Gebäude- und Fahrzeugbau ist auch hier Realzeit angesagt. Weil Sie kaum so lange werden warten wollen, gibt es einen variablen Zeitraffer sowie umgekehrt auch die Möglichkeit, die Uhr ganz anzuhalten. Ohne gründliche Überlegung sollte man nämlich keine Streitmacht in ein besetztes Gebiet entsenden, da dies unausweichlich als Aufforderung zum Kampf verstanden wird.



Auf der Übersichtskarte (links für Erdlinge, rechts für Marsianer) verschiebt man seine Truppen in Realzeit, doch die Uhr am rechten oberen Bildrand läßt Tage zu Sekunden schrumpfen – und umgekehrt

Die Gefechte

...finden genrekonform auf scrollbaren Iso-Schlachtfeldern statt, die sich je nach Zeitpunkt des Eintreffens an der Front bei Tag oder Nacht präsentieren. Die Einheiten lassen sich hier entweder per Zugrahmen gebündelt oder als vorgruppierter Verband in von Kriegsnebel umwölkte Scharmützel führen. Weil Befehl nun mal Befehl ist, können via Mausklick auch zivile Objekte wie Häuser oder Brücken unter Feuer genommen werden. Sobald der Sektor feindfrei geschossen ist, darf man die eigene Fahne hissen und das Gebiet mit einer Kommandostelle sichern. Bei weniger Schlachtenglück kann an speziellen Punkten aber auch der Rückzug angetreten werden.

Gefinkelte Strategie bleibt freilich auf die Übersichtskarte beschränkt, denn während der Echtzeitschlachten bestimmt ganz überwiegend die Truppenstärke über Sieg oder Niederlage. Außerdem werden nächtliche Gefechte von schlechten Sichtbedingungen regiert: Im fahlen Licht der Scheinwerferkegel fand beim Test manch vielversprechender Angriff ein unrühmliches Ende.



Die Echtzeitschlachten finden bei Tag oder Nacht statt, auf wechselndes Wetter wurde verzichtet



Die terranischen Panzer müssen die überlegene Feuerkraft der marsianischen Dreibeiner durch schiere Masse ausgleichen

Präsentation und Gesamteindruck

Die Grafiker hielten sich an die Romanvorlage, auf schwebende Kampfmaschinen, wie man sie aus Kino und TV kennt, wurde also verzichtet. Mensch und Marsianer befehligen ihre Polygon-Einheiten über unterschiedlich gestaltete Menüs, doch das 3D-Terrain kennt weder Rotation noch Zoomfunktion – kein Wunder, wenn in Rauch und schönen Explosionen schnell die Übersicht verloren geht. Besser gefällt der Sound aus knalligen Effekten, deutschen Rückmeldungen und einem Dutzend atmosphärischer Musikstücke, die zum Teil von Jeff Wayne (dem Schöpfer des bereits klassischen Konzeptalbums „War of the Worlds") neu komponiert wurden.

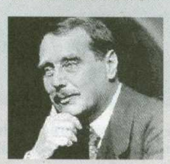
Was unter dem Strich bleibt, ist ein ganz unterhaltsamer Mix aus dem Brettspiel „Risiko" und herkömmlicher Echtzeitstrategie – ohne Anspruch auf eine Spitzenposition im Genre, aber mit viel vom retrofuturistischen Charme der Romanvorlage. (rf)



Die vom Kriegsnebel verhüllte Iso-Karte scrollt zwar brav, bietet mangels Zoom- und Drehfunktion aber wenig Übersicht – die wenigen und unspektakulär gestalteten Einheiten entsprangen der Romanvorlage

Radioaktive Panik

Der Engländer Herbert George Wells (1866 – 1946) erlangte durch phantastische Erzählungen wie „Die Zeitmaschine" oder „Die Insel des Doktor Moreau" Weltruhm – die 1938 von Orson Welles semidokumentarisch inszenierte Hörspielfassung seines Romans „Krieg der Welten" ist eher berüchtigt: Ein Teil der amerikanischen Bevölkerung geriet ob der angeblichen Landung der Marsianer in New Jersey in Panik. Ob das heute noch klappen würde, läßt sich anhand der **Originalsendung via Internet-Radio unter der Adresse http://www.earthstation1.simplenet.com** nachprüfen.



Autor zahlloser SF-Klassiker: H.G.Wells

The War of the Worlds
(GT Interactive/Rage Software)

Unterhaltsamer Mix aus Echtzeitstrategie und „Risiko"

USK-Freigabe: nicht geprüft
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 99,– DM

73%



Grafik	67%
Sound	75%
Steuerung	72%
Motivation	74%

Datenträger	2 CDs, 90 MB auf der Festplatte
System	ab einem P100 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1.280 x 1.024 Pixel)
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem und Netzwerk
Online-Info	http://www.waroftheworlds.de

Scotland Yard

Vier Millionen Käufer weltweit können nicht irren: Das Brettspiel des Jahres 1983 macht auch heute noch Spaß. Für die aktuelle PC-Jagd auf Mr. X gilt das leider nur eingeschränkt – bei Ravensburger Interactive wurde im Detail geschludert.



Stößt die Spielfigur auf ein Hindernis, bleibt sie einfach stehen



Acht Charaktere wie Dracula stehen als Mr. X zur Wahl, 13 als Agenten. Jeder startet mit einem anderen Gegenstand nebst eigener Sonderfähigkeit

Ein Gesellschaftsspiel zockt der Mensch auch vor dem Monitor nicht gern alleine, weshalb Scotland Yard seine Mitarbeiter bevorzugt über ein lokales Netzwerk oder das Internet rekrutiert – die Computergegner versprechen dem Solisten nicht halb soviel Spaß.

Gemäß des bereits klassischen Originals mimt man entweder den mysteriösen Mr. X oder einen seiner bis zu fünf Häscher. Im Rundenmodus wird dabei streng nach Vorlage in der Londoner Innenstadt gefahndet; die Echtzeitvariante verspricht zusätzliche Features. Hier muß der Gesuchte drei Aufgaben lösen, während die Verfolger dessen Identität lüften und einen bestimmten Gegenstand finden sollen. Dabei kommt es in den 199 gerenderten 3D-Stationen der Draufsichtkarte zu simplen Multiple-choice-Verhören nebst automatisierten Kämpfen.

So oder so ist die Grafik trotz der Mitarbeit von Cryo („Atlantis") eher zweckmäßig denn beeindruckend. Doch sorgt in jedem der sechs Stadtteile eine andere Musikuntermalung für Atmosphäre – die vom Scrolling mittels invertierter Maussteuerung freilich stark strapaziert wird. Auch kann man sich nur zu vorgegebenen Hauseingängen und Personen begeben, ansonsten versperren unsichtbare Barrieren den Weg. Um so schlimmer, daß die Spielfigur selbst massiven Hindernissen wie Laternenpfählen nicht selbständig ausweicht.

Fazit: Vernetzte Fans des Originals mögen durchaus Freude an Scotland Yard haben – doch wer das Brettspiel nicht kennt, wird sich für diese Umsetzung kaum begeistern können. (mh)



Der in zwei Stufen zoombare Plan des viktorianischen Londons wurde 1:1 vom Brettspiel übernommen

Brett vor dem Kopf



Im mittlerweile über 15 Jahre alten **Brettspielklassiker** übernimmt ein Teilnehmer den Part von Mr. X, der von drei bis fünf Agenten quer durch London gejagt wird. Tickets stehen für Taxi, Bus, U-Bahn und Themse-Schiffe zur Verfügung. Der Verfolgte führt seine Züge verdeckt aus und muß durch Teamwork innerhalb von 22 Runden gestellt werden.

Scotland Yard
(Ravensburger Interactive/Cryo)

Das Brettspiel des Jahres 1983 für den PC

USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 90,– DM

Solo 48% — Multi 62%

Solo		Multi
69%	Grafik	69%
72%	Sound	72%
56%	Steuerung	56%
44%	Motivation	65%

Datenträger	1 CD, 220 oder 640 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler über Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ravensburger.de

MANHATTAN

Noch eine Brettspiel-Versoftung, allerdings weit weniger werktreu als „Scotland Yard": Das Debüt von Lemon Lab hat mit dem „Spiel des Jahres 1994" wenig mehr als den Namen und das Bedürfnis nach menschlichen Teilnehmern gemeinsam.



Die 20 scrollbaren Iso-Karten sind trotz Zoomfunktion etwas unübersichtlich



An der Börse handelt man mit Wertpapieren aller beteiligten Firmen sowie sieben Konzernaktien

„Monopoly" war gestern, heute kämpfen vier Grundstücksspekulanten (drei davon wahlweise von Freunden oder der CPU gesteuert) um Manhattan: Per Maus wird am Spielplan Baugrund erworben und mit 53 verschiedenen Gebäuden bepflastert. Wohnhäuser, Hotels, Büros und Einkaufszentren können mehrstöckig errichtet werden, um einerseits Mieten zu kassieren, andererseits Grundstückspreise und Wiederverkaufswert in die Höhe zu treiben.

Die Trickkiste des Baulöwen hält dabei 27 Spezialgebäude bereit, darunter solche Schätzchen wie eine Insektenfarm, welche die eigenen Wohnblöcke kakerlakenfrei hält und gleichzeitig die Silos der Mitbewerber verseucht. Gegen lukrative Konkurrenzbordelle bieten sich dagegen Kirchen an, die ganz nebenbei mit Chorgesang auch noch die Nachbarn verschrecken. Und sollte auch das nicht fruchten, lassen sich mit Feuerwerkfabriken und Atommeilern ganze Häuserblöcke verminen. Parallel dazu tobt ein Krieg am Aktienmarkt, wo die Firmen aller Mitspieler zusammen mit sieben Großunternehmen gehandelt werden.

Alleine vor dem Rechner ist das fast so langweilig wie die leidlich animierte Grafik des Spiels. Trotz diverser Abschaltoptionen und dreifacher Zoomstufe bieten die 20 Iso-Levels optisch zudem wenig Übersicht. Musikbegleitung und deutsche Sprachausgabe gehen dafür in Ordnung, und im Multiplayer-Modus kann durch Gegnerschikanen sogar richtig Laune aufkommen: Schadenfreude ist halt immer noch die schönste Freude. (rf)



Beim Architekten können 53 Gebäude wie Hotels, Büros, Wohnungen oder schikanöse Sonderbauten geordert werden

Baustellen für Hochstapler



Das **Brettspiel-Original** stellt vier Teilnehmern sechs Metropolen zur Verfügung. Rundenweise legt man auf noch freien Feldern am Spielplan Fundamente, um darauf Wolkenkratzer hochzuziehen oder bereits bestehende Türme aufzustocken und damit zu übernehmen. Punkte gibt es für die höchsten sowie für die meisten Gebäude.

Manhattan
(Lemon Lab/Activision)

Das Brettspiel des Jahres 1994 als PC-Neuinterpretation

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 90,– DM

Solo **46%** — Multi **65%**

Solo		Multi
64%	Grafik	64%
70%	Sound	70%
62%	Steuerung	62%
39%	Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 288 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB und Win 95/98
Grafik	SVGA (800 x 600), scroll- und zoombare Iso-Karten
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten für deutsche Sprachausgabe und Musikbegleitung
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 4 über Netzwerk und Internet

Warhammer 40,000 Chaos Gate



„Final Liberation" ist noch keine acht Monate alt, da schickt SSI die Rundenstrategen schon wieder zurück ins Warhammer-Universum. Rechnet man EAs Echtzeit-Hammer „Dark Omen" mit, vergab Games Workshop 1998 also drei PC-Lizenzen für Tabletopschlachten – zuviel des Guten?

Das Warhammer-Szenario ist ein schier endloses Gefecht um die Vorherrschaft im Universum: Im 41. Jahrhundert bekämpfen sich das Imperium und die Mächte des Chaos bis aufs Blut. Der Spieler übernimmt hier das Kommando über die Space Marines, eine imperiale Eliteeinheit im Clinch mit den Chaoten des Lord Zymran. Der Sieg über den finsteren Edelmann kann nur gelingen, wenn das uralte Geheimnis um das titelgebende Chaos-Tor enträtselt wird.

Am Monitor hat man sich das als Kampagne aus 18 optional auch einzeln anwählbaren Missionen vorzustellen. Zu Beginn jedes Abschnitts werden im deutsch gesprochenen Briefing die Einsatzziele erklärt, dann stellt man eine bis zu zwölf Mann starke Truppe aus insgesamt 32 Recken zusammen. Jetzt werden die Marines mit Kampfanzügen, Distanz- und Nahkampfwaffen, Granaten und Ausrüstung wie Scannern, Medi-Kits usw. bestückt. Damit geht es auf in drei Stufen zoombare Iso-Schlachtfelder, um seine Züge gemäß der im Blickfeld befindlichen Gegner zu planen.

Chaotische Gegner in altbackenen Iso-Schlachten

Sieben Höhenstufen der Grafikengine ersetzen hier die Rotationsmöglichkeit: Alle Sichtblockaden wie z.B. Häuser können Schicht für Schicht vom Dach bis zu den Grundmauern optisch abgetragen werden. Jede Aktion wie Gehen, Rennen, Knien, Nachladen oder Reparatur der Waffen, Schuß, Granatwurf und Nahkampf verbraucht Bewegungspunkte – je besser die Werte eines Marines, desto mehr davon stehen zur Verfügung. Fans der „X-Com"-Reihe von Microprose werden sich also schnell zurechtfinden, Einsteiger dürfte die Optionsvielfalt dagegen überfordern.

Leider agieren die feindlichen Chaoten in der Tat häufig chaotisch. Sie verbraten in einem Fluchtreflex schon mal ihre wertvollen Aktionspunkte, um dann wieder umzukehren und nicht mehr genügend Angriffspotential zu haben. Wenn die Einsätze dennoch kein Zuckerschlecken sind, dann mehr wegen Stärke und Anzahl der Gegner, nicht wegen ihrer Intelligenz. Auch das Missionsdesign ist selten sonderlich origi-



Um den Dämon zu besiegen, bedurfte es der Zusammenarbeit mehrerer Einheiten



Auch typische Kampfvehikel des Warhammer-Tabletops wie dieser Predator kommen zum Einsatz



Bis zu 12 aus 32 Marines müssen vor jeder Mission haarklein bewaffnet und ausgerüstet werden

nell (überwiegend Gemetzel), die Story im großen und ganzen jedoch spannend.
Die Grafik mit den Miniaturen des originalen Tabletops nachempfundenen Einheiten wirkt in der niedrigsten Zoomstufe hübsch, verkrümelt aber in den übersichtlicheren Modi mehr und mehr. Überhaupt wirkt der Verzicht auf echtes 3D wenig zeitgemäß, doch Explosionseffekte, Flammenwände, das Renderintro und Zwischensequenzen beleben das Iso-Einerlei. Den Sound aus sakralen Klängen kann abschalten, wem er zu aufdringlich wird. Und weil es last, not least auch einen (umständlich bedienbaren) Editor für eigene Schlachten gibt, werden zumindest Hardcore-Strategen und Warhammer-Fans ihre Freude am Sturm auf das Chaos-Gate haben.



Gerenderte Zwischensequenzen schaffen Atmosphäre im Iso-Chaos

Warhammer 40.000: Chaos Gate

(SSI/Mindscape)

Komplexe, aber etwas altbackene Rundenstrategie

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM

70%



Grafik	69%
Sound	69%
Steuerung	71%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 175 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480, 800 x 600 oder 1.024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via LAN und Internet
Online-Info	http://www.ssionline.com

Ganz persönlich

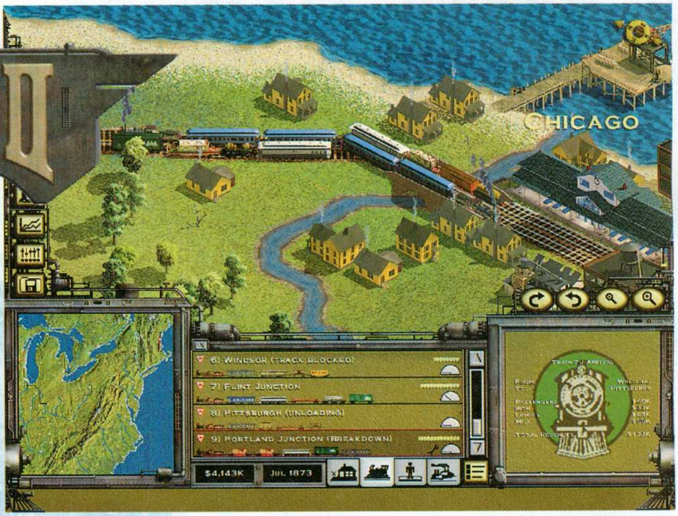
...bin ich passionierter Rundenstratege und bevorzuge als solcher die absolute Kontrolle über das Geschehen gegenüber mondäner Echtzeitstrategie. Von den fein dosierbaren Kampftaktiken über die penible Ausrüstung und die Entwicklung der Fähigkeiten meiner Truppe bis hin zu den nachvollziehbaren Erfolgserlebnissen hat mich Chaos Gate da nicht enttäuscht. Wohl aber, wo es um Innovation geht: Angefangen beim Interface im alten „X-Com"-Stil bis zum starren Iso-Look rostet der neue „Kriegshammer" bereits in der Packung.



Trille

Railroad Tycoon II

Pop Top und Take 2 stellen die Weichen für den Nachfolger zu Sid Meiers Klassiker: Auf eingefahrenen Gleisen und spielerisch neuen Strecken sollen Hobby-Eisenbahner Zug für Zug zum Erfolg dampfen.



Die Landschaft ist viel detaillierter als anno 1990

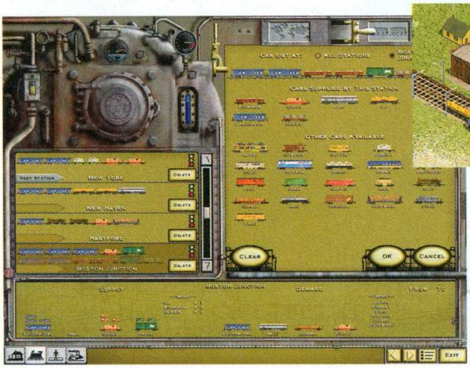
Wie schon anno 1990 bei Microprose geht es auch hier wieder um den Aufbau einer florierenden Eisenbahngesellschaft. Zwölf über das 19. und 20. Jahrhundert verstreute Szenarien sind dabei im Schwierigkeitsgrad beliebig anpaßbar und auch für Multiplayer geeignet. Nur die aus 18 Missionen bestehende Kampagne gegen bis zu sieben Computergegner bleibt Solisten vorbehalten. Dann gibt es noch den „Sandkastenmodus" ohne Konkurrenzdruck sowie einen recht ordentlichen Editor für eigene Betätigungsfelder.

Generell vergrößert man sein Streckennetz, errichtet ausbaufähige Bahnhöfe und transportiert 34 Güter gewinnbringend zwischen Fabriken, Bergwerken oder Ansiedlungen. Auch am Aktienmarkt kann der Spieler tätig werden. Zufallsereignisse erschweren den Aufstieg des Tycoons, der mittlerweile auch nicht mehr an eine Company gebunden ist. Neuerdings beschert zudem das Engagement eines Managers diverse Boni wie höhere Geschwindigkeit oder geringeren Brennstoffverbrauch, während diplomatisches Geschick u.a. mit zusätzlichen Wegerechten belohnt wird.

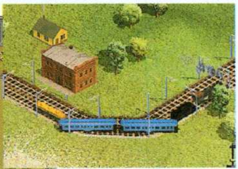
ICE statt Adler: Bahn frei für einen modernisierten Klassiker

Die in sechs Stufen zoom- und in 90-Grad-Schritten rotierbaren Iso-Landschaften bestechen durch Animationen und Details. Daß die eisernen Rösser nun auf eingleisigen Strecken durch Gegenverkehr einfach hindurchfahren (Signale gibt's nicht mehr, Ausweichgleise sind überflüssig) und eckig um Kurven rattern, ist allerdings kein schöner Zug. Auch Tunnels bleiben in Teil zwei leider außen vor.

Und die Steuerung hat ebenfalls Macken: Da durch Ziehen mit der Maus stets die direkte statt der (in punkto Höhenunterschiede) optimalen Strecke bepflastert wird, trifft man häufig nur mühsam den richtigen Anschluß an bereits bestehende Abschnitte. Das irgendwann anstehende Umrüsten eines riesigen Verkehrsnetzes mit elektrischen Oberleitungen kostet so viel Zeit und Nerven. Nur gut, daß man nach Anhalten der in zehn Stufen regulierbaren Echtzeit in aller Ruhe agieren darf. Und das ist trotz der angesprochenen Mängel recht unterhaltsam. (st)



Bequem stellt man Waggons nebst Routen zusammen und legt die maximale Geschwindigkeit fest



Optische Entgleisung: die seltsame Kurvenlage der Züge

Railroad Tycoon 2
(Pop Top/Take 2)

Aufpolierter Klassiker mit kleinen Mängeln

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

70%



Grafik	69%
Sound	64%
Steuerung	68%
Motivation	73%

Datenträger	1 CD, 115 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (1024 x 768 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	englisch, deutsche Version erhältlich
Multiplayer	bis zu 32 Spieler im Netzwerk, 16 via Internet
Online-Info	http://www.poptop.com

Guillemot

PC



RACE LEADER FORCE FEEDBACK

GIB' STOFF, ES GEHT UM DIE POLE POSITION !

Wenn Du mit Force Feedback Unterstützung fahren willst, mußt Du schon richtig hinlangen. Nix für Weicheier ! Der Race Leader Force Feedback hat 20 programmierbare Rapid Action Buttons, 2 authentische F1-Rennwagen-Schalthebel, ein programmierbares Bedienungsfeld für 8 Bewegungsrichtungen, extrem robuste Pedale mit realistischen Widerständen und einen leistungsstarken langlebigen Motor.

SENSATIONSGEIL ?!?

Festhalten, jetzt geht´s ab !



JET LEADER 3D

BIST DU ES LEID ABGEKNALLT ZU WERDEN ?

Egal ob digital oder analog, hier hast Du die Macht fest in der Hand.
Dies ist der mega coole Joystick mit 8 programmierbaren Buttons, Coolie-Hat, grafischem Interface zum Programmieren, zentralem Schubhebel für feinfühlige Schubregelung und mit einer kevlar ähnlichen Oberfläche.
Das große Plus: Rechts- und Linkshänder können mit dem Jet Leader 3D gleich gut spielen.



T LEADER 3D

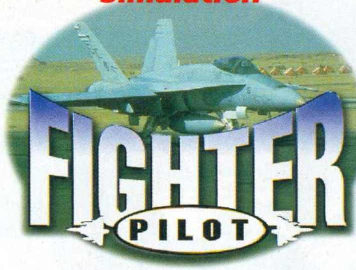
TOTAL ABGEDREHT - ULTIMATIVES SPIELVERGNÜGEN IST EUCH GARANTIERT !

Da schlägt Euer Spieler-Herz höher: der T Leader 3D hat 1 zentralen Feuerknopf (geformt wie ein Pistolenabzug), 6 Knöpfe mit Auto-Feuer-Option, Tasten für 8 Bewegungsrichtungen, einen analogen Mini-Joystick und einen analogen Gashebel.

Erhältlich bei:
Media Markt, Saturn, Kaufhof, Theo Kranz Versand, Playcom und im gut sortierten Fachhandel.

GUILLEMOT GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020

www.guillemot.com



Eine brandneue Flugsimulation vom renommierten Hersteller Electronic Arts für nur 50 Mark? Da kann doch irgendwas nicht stimmen! Genau: Hier stimmt so manches nicht, es fehlt an Features und Realismus.



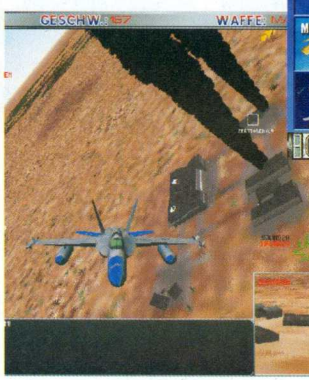
Vier Maschinen, vier Außenansichten, aber keine Cockpits

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein waschechter Flugi, weckt bei näherer Betrachtung eher Erinnerungen an den Arcade-Oldie „Afterburner": Keine Missionsplanung und keine Bewaffnung, alle 20 Einsätze beginnen mitten im Kampfgebiet. Starts und Landungen sind grundsätzlich nicht vorgesehen, Cockpitgrafiken ebensowenig – vier Außenansichten müssen genügen, alternativ kann die Maschine ganz ausgeblendet werden.
Man muß sich also nicht um HUD- oder Radar-Modi kümmern, Strömungsabrisse und Blackouts bleiben praxisferne Fachbegriffe. Die Vorteile dieser Bescheidenheit liegen in einer kaum belegten Tastatur und der leicht zugänglichen Steuerung: eine Art Shoot-out im Pilotensitz. Geradezu luxuriös nimmt sich da die Wahl zwischen vier Flugzeugen und ebenso vielen Schwierigkeitsgraden aus, auch wenn die Bewaffnung von F-22, F/A-18, F-117 und Su-35 jeweils starr vorgegeben ist.
An Grafikeffekten wie Lensflares und transparenten Rauch- oder Explosionswolken herrscht kein Mangel, wohl aber an der Unterstützung für verschiedene 3D-Karten: 3Dfx oder nix lautet die Devise über den Wüsten ohne Bodendetails. Auch die Geräusche und die englische Sprachausgabe sind keine Meilensteine. Bleibt die Frage, wer sich mit dieser Diät-Sim begnügen will, wenn es doch am Budget-Markt ältere Top-Titel noch preiswerter gibt. (mh)

Piloten wird nichts geboten



Zur Einsatzbesprechung auf der nicht zoombaren Landkarte ertönt englische Sprachausgabe



Wer keine 3Dfx-Karte besitzt, sieht (nicht nur) bei den Rauchfahnen schwarz

Fighter Pilot
(Electronic Arts)

Actionorientierte Kampfflugsimulation aus Sparta

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 50,– DM

59%



Grafik	68%
Sound	62%
Steuerung	74%
Motivation	55%

Datenträger	1 CD, 70 oder 245 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), nur 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	Handbuch und Bildschirmtexte deutsch, Sprachausgabe englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ea.com

Ganz persönlich

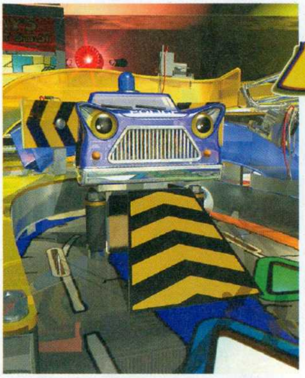


Manfred

Ihr Weihnachtsbudget ist erschöpft, Sie wollen aber trotzdem unbedingt ein ganz neues Spiel? Außerdem hielten Sie bereits Novalogics „F-22 Raptor" für übertrieben komplex? Dann und nur dann könnten Sie auf diese 20 kurzen Missionen fliegen! Denn selbst Action-Fans werden mit dem Sparticket von EA kaum glücklich sein: keine Endgegner, keine Extrawaffen. Also, ich greife ja lieber zu einem echten 3D-Shooter als zu einer kastrierten Sim wie Fighter Pilot.

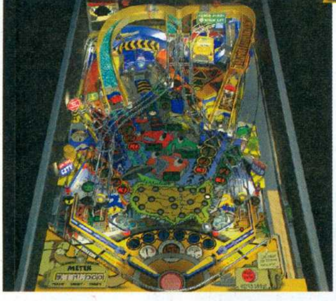
Pro-Pinball Big Race USA

Der Tisch ist gedeckt: Anderthalb Jahre nach „Timeshock" läßt man bei Empire erneut die Silberkugeln rollen. Witziges Gameplay, spritzige Extras und realistische Rendergrafik sollen Flipper am PC wieder in Mode bringen.





Realistische Optik: Bei hohem Tempo wird die Kugel leicht unscharf



Von steil oben gesehen, ist der Kugellauf am spielbarsten



Acht Blickwinkel stehen zur Wahl, wobei es dieser flachen Perspektive an Übersicht mangelt

Klasse statt Masse: Big Race USA konzentriert sich auf einen Tisch und dessen unterhaltsame Storyline. Am Weg durch 14 Bundesstaaten muß sich ein Taxi da mit Monstertrucks, Rennfahrern, der Polizei und sogar Alien-Attacken herumschlagen. Die Erfolge bekommt der Spieler auf einem Videodisplay in Form kleiner Filme zu sehen.

Wichtiger ist natürlich das Tableau selbst, dessen detailreiche Grafik aus acht wählbaren Perspektiven bewundert werden kann. Hier rollt die in Echtzeit berechnete Kugel sehr realistisch, dreht sich um die eigene Achse oder gleitet auch mal ohne Spin zum nächsten Bumper. Auch Musikuntermalung und die typischen Flippergeräusche fehlen nicht. Einstellmöglichkeiten erst recht nicht: Auflösung, Farbtiefe, Schwierigkeitsgrad, Tilt-Warnungen und bis zu zehn Multibälle sind anderswo im Genre ja auch schon mal optional – aber der Grad der Tischverschmutzung und die Stimmung (von seriös bis ausgeflippt) des Kommentators?!

Selbst die Verschmutzung des Tisches ist graduell einstellbar!

Weil zum guten Schluß auch das Design der Rampen, Ziele und vier Flipperkellen stimmt, vermittelt dieser Tisch astreines Kneipenfeeling. Um so bedauerlicher, daß er ein „Einzelkind" ist, denn selbst das beste Tableau läßt irgendwann den Wunsch nach Abwechslung aufkeimen. (pk)

Level-X TV-Tip

Pro Pinball: Big Race USA
(Empire)

Gelungener PC-Flipper mit Optionen satt

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 6 Stufen
Preis: ca. 89,– DM

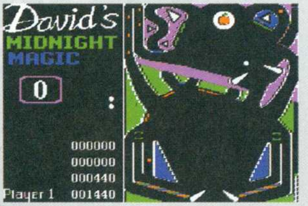
80%



Grafik	79%
Sound	82%
Steuerung	86%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, ab 2 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser ein P2/200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1.600 x 1.200 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via Netzwerk, Nullmodem oder Internet
Online-Info	http://www.empire.co.uk

Wie der PC Flippern lernte



Mit **David's Midnight Magic** veröffentlichte Broderbund 1983 den ersten populären Computerflipper für den C-64. Erst acht Jahre später trumpfte 21st Century Entertainment mit einem besseren Spiel auf: „Pinball Dreams" bereicherte das Genre um realistischen Kugellauf und 2D-Scrolling. Es folgten viele ähnliche Titel, bis Empire anno 1993 mit „Pro Pinball: The Web" ein echtes Spielhallengerät in 3D-Perspektive auf den PC-Monitor brachte. Seither beschränken sich PC-Flipper meist auf einen Rendertisch; das jüngste Bei-Spiel hieß „Judge Dredd Pinball".

Grand Touring

Ob Formel 1 oder Moto-Cross, ob Zukunftsbolide oder Oldtimer: Am PC versammelt sich derzeit alles, was Räder hat und um die Wette fahren kann – dank Elite jetzt auch die seriennahen Modelle der Clubman- und GT-Klassen.

Der Fuhrpark

Trotz fehlender Markennamen fällt das Wiedererkennen bekannter Fabrikate hier nicht schwer; hier eine Liste der vorhandenen Boliden sowie ihre Namen im realen Renngeschehen:

Klasse 1: Saloon



Toyota Celica



BMW Z3

Klasse 2: Clubman Sport



Ferrari F40



Lamborghini Diablo

Klasse 3: GT 2



Porsche 911



Dodge Viper

Klasse 4: GT 1



Mercedes CLK



Bitter



Die vier Übungskurse sind zwar prinzipiell nur ein Bonus, bieten dank speicherbarer Bestzeiten aber dennoch Herausforderungen

Wer seine Schnittblumen schon immer in einem Markenpokal aufbewahren wollte, aber leider nicht den erforderlichen Ferrari in der Garage stehen hat, darf seinen Traum hier zumindest virtuell verwirklichen. Und auch der GT-Cup zählt am PC zu den eher unterrepräsentierten Renn-Events, ähnliche Ansätze waren bislang nur in der Spielhalle (z.B. in Segas „Le Mans 24") zu finden.

Die Thematik ist also ausgefallen, Genre und Features sind es nicht: Insgesamt stehen dem Spieler vier Rennklassen bzw. Ligen zur Auswahl, welche jeweils in zwei Fahrzeugen gefahren werden können. Hat man sich für einen Flitzer entschieden, werden eben noch Getriebeübersetzung und Stoßdämpfer eingestellt, je nach Witterung Regenreifen oder Slicks aufgezogen und eine von acht Lackierungen gewählt. Dann darf man sich mit dem Fahrzeug anhand eines vierteiligen Trainingsprogramms aus diversen Slalomübungen und Elchtests vertraut machen, ehe die „Championship" startet.

Zu Beginn steht da freilich nur die niedrigste Rennklasse offen, erst durch den Gesamtsieg in einer Liga wird die nächsthöhere anwählbar. Ungeduldigen Fahrern bietet sich zwar jederzeit die Möglichkeit, zum Kampf um die „Offene Meisterschaft" anzutreten, doch stehen die Siegchancen hinter dem Steuer eines Saloon-Wagens gegen Porsche & Co. denkbar schlecht. Das liegt aber keinesfalls an der sowohl im schwierigeren Simulations- als auch im Arcade-Modus tadellosen Stick- oder Tastatursteuerung.

Eine weitere Stärke des Programms ist zweifellos die 3D-beschleunigte Grafik: Speziell die detailverliebte Darstellung der Fahrzeuge sowie ihre Animation in Kurven und beim Verlassen der ebenen Fahrbahn überzeugen auf der ganzen (Ideal-)Linie. Ähnliches gilt für die stimmungsvollen Wettereffekte – einmal davon abgesehen, daß hier bei Einbruch der Nacht nicht mit allzu viel Dunkelheit zu rechnen ist. Außerdem kommen die vier zu fahrenden Rundkurse (liegen jeweils auch spiegelverkehrt in einer längeren und einer kürzeren Variante



Die Außenansicht läßt sich in Höhe und Distanz zum Auto variieren



Durch schöne Licht- und Transparenzeffekte wirken die detaillierten Fahrzeuge nahezu fotorealistisch

vor) nicht über den derzeit üblichen Standard im Genre hinaus – auch und gerade was ihre etwas zahme Streckenführung betrifft. Weil sie aber so unterschiedliche Thematiken wie Stadt, Wald, Berge und Hochgeschwindigkeitsoval aufgreifen, fehlt es zumindest nicht an Abwechslung.

Woran es Grand Touring fehlt, um einen Hit einzufahren, das ist der letzte Schliff am Spieldesign. Beispielsweise agieren die Computergegner zwar je nach Schwierigkeitsstufe recht unterschiedlich, bloß bleibt das achtköpfige Feld stets so dicht zusammen, daß ein Fahrfehler gleich mehrere Plazierungen kostet. Und Pitstops sind zwar eine nette Idee, doch selbst im Meisterschaftsmodus praktisch nie nötig. Weiters mangelt es an Extravaganzen für Multiplayer: Am Netzwerkspiel für maximal acht Piloten nehmen auf Wunsch zwar auch Computerfahrer teil, zusätzliche Spielmodi à la „Ultimate Race Pro" sind jedoch nicht vorhanden. Last and least klingen die Motorengeräusche allesamt eher schwachbrüstig.

Für sich genommen, sind die erwähnten Schnitzer kein Reifenplatzer, zusammen mit der praktisch nicht vorhandenen Originalität des Spiels machen sie sich aber unangenehm bemerkbar. Der „Klassenunterschied" zu anderen PC-Racern genügt zwar für ein einsteigerfreundliches Game mit interessanten Fahrzeugen und gelungener Präsentation, nicht aber, um wirklich ganz vorne im derzeit überbelegten Genre mitzufahren. (mz)

„Gran Turismo ist das beste Rennspiel für die Playstation, warum sollten wir unser PC-Game also nicht ähnlich nennen?"
(Steve Wilcox, Managing Director bei Elite)





Auch in Multiplayer-Rennen mischen optional Computerfahrer mit

Ganz persönlich

Vor einem Jahr konnte man keine Echtzeitstrategie mehr sehen, jetzt ergeht es den Rennspielen ähnlich: Letzten Monat „N.I.C.E. 2", „Moto Racer 2" und „Dethkarz", davor „Need for Speed 3" und die „Racing Simulation 2" – wie viele Genrebeiträge will man den PC-Fahrern noch zumuten? Tolle Grafik, eine gute Steuerung und brauchbare Computergegner bekomme ich derzeit an nahezu jeder Ecke, äh, Strecke, aber wo bleiben neue, unverbrauchte Einfälle? Ich will schließlich auch nicht andauernd Adventures mit identischer Story spielen! Sie etwa?



Markus

Grand Touring
(Elite/Empire)

Grafisch gelungenes GT-Racing ohne echte Innovationen

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 79,– DM

80%



Grafik	84%
Sound	67%
Steuerung	82%
Motivation	78%

Datenträger	1 CD, ab 40 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1.024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Pad, Joystick, Lenkrad (Force-Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk
Online-Info	http://www.elite-systems.co.uk





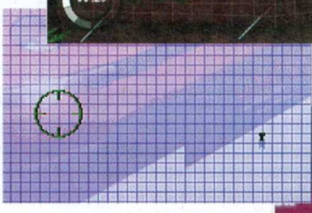
Schwedische Möbel sind preiswert, schwedische Autos stabil. Und Spiele aus dem hohen Norden gibt es auch: Hier wollten die jungen Schweden von Iridon zeigen, was heute noch alles im alten Iso-Racing steckt.



Verworrenes Streckendesign: Dem labyrinthischen Rennen durch den New Yorker Central Park fehlt es an Übersicht; die Einblendung links oben findet im Eifer der Gefechte kaum Beachtung



Die Eisstrecke am vierfach geteilten Bildschirm – erst ab einem 17"-Monitor zu empfehlen





2 Fahrzeuge stehen von Anfang an zur Wahl, vier weitere nach Erfolgen. Den Bonuswagen „Elvis" muß man sich beim Zusatzspiel im Fliegenklatschen verdienen

Excessive Speed hat mit mondänen 3D-Rennen wie „N.I.C.E. 2" wenig am Kolben, hier wird in der Tradition der witzigen „Micro Machines" gestartet: Bis zu sechs kleine Matchbox-Boliden brettern über 14 auch in umgekehrter Richtung befahrbare Rundkurse, auf denen Raketen, Minen, Sprungfedern und ähnliches zum Aufsammeln bereitliegen. Ein typischer Multiplayer-Spaß, weshalb der Bildschirm gleich vierfach geteilt werden kann.

Iso-Racing im Vier-Personen-Wagen

An Spielmodi gibt es das Übliche (Zeitrennen, Grand Prix usw.), aber auch Ungewöhnliches wie den explosiven „Dynamite Trial" mit bombigen Vehikeln. Leider hat sich an der teils chaotischen Streckenführung seit unserem Preview in der letzten Ausgabe nichts mehr geändert, weshalb das Auswendiglernen in Wüste, Canon, auf der Autobahn oder unter Wasser erste Pilotenpflicht ist. Auch die Minimap mit Positionsangabe bringt da kaum Übersicht, weil man selten Zeit hat, auf den linken oberen Bildrand zu schielen. Immerhin wird der Wagen an perspektivisch besonders schwer einzusehenden Stellen durchscheinend.

Apropos durchscheinend: Wer auf den schikanösen Pisten zu häufig mit den hart fahrenden Computergegnern oder Fahrbahnbegrenzungen kollidiert, muß zusehen, wie sein Fahrzeug in die Luft fliegt – nach wenigen (aber wertvollen) Sekunden kann die Hatz dann weitergehen. Und das mit einer gegenüber der uns zuletzt gezeigten Version verbesserten Tastatursteuerung. Kein Hakeln mehr, die Wägelchen reagieren prompt. Schade bloß, daß die effektreich inszenierten Renderszenarien immer noch etwas ruckartig am Auge vorüberziehen.

Kurzum, Excessive Speed ist gewiß kein Muß-Kauf. Aber wer sich gerne Freunde zu einem flotten Vierer einlädt, kann sein Geld auch viel schlechter anlegen. (pk)

Excessive Speed
(Iridon Interactive/Topware)

Iso-Racing für bis zu vier Piloten am Splitscreen

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 69,– DM

69%



Grafik	71%
Sound	70%
Steuerung	73%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 90 MB auf der HD
System	ab einem P100 (besser P166) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 400 oder 640 x 480 Bildpunkte)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick
Sprache	englisch
Multiplayer	4 Spieler am Splitscreen
Online-Info	http://www.iridon-interactive.com


ARI GAMES
HANSE 1480
Das Vermächtnis
ARTS
FUGGER-FÜCHSE
AUFGEPASST !!!
Produktinfo 021
49,95
unverbindliche Preisempfehlung
ARI
Die historische Wirtschafts-
simulation von ARI-Games
mit toller Grafik für 1-4 Spieler
Jetzt erhältlich !
ARI DATA CD GmbH - Germany
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0
Fax: +49 (0) 2154-9476-42
Internet: http://www.ari-data.de
e-mail: aricdrom@aol.com



Selten war ein Titel bedeutungsvoller als beim Rennspieldebüt des australischen Ratbag-Teams: Mag auch die Power ein wenig auf der Strecke bleiben, „geslidet" wird hier wie nie zuvor auf PC-Bildschirmen!



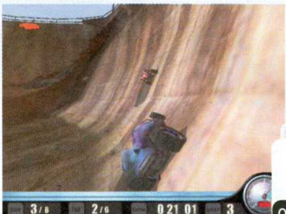
Die abwechslungsreiche Stadtstrecke hebt sich wohltuend vom Wüsten-Einerlei ab

Nach dem ökologischen Super-GAU in 20 Jahren verkriecht sich die Oberschicht in unterirdische Bunker, während die armen Schlucker Wettrennen in den verfallenen Städten und felsigen Wüsten der Oberfläche veranstalten. Ein Blick auf das laufende Spiel genügt, um festzustellen, daß die Programmierer ihr obskures Szenario durchaus ernst nehmen: Ocker- und Brauntöne, soweit das Auge reicht, nur ganz selten aufgelockert durch frisches Steingrau.

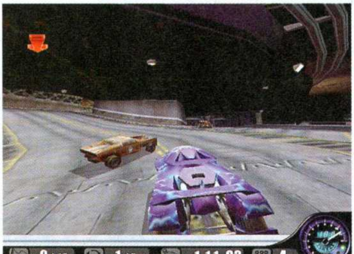
Aber schließlich kommt es bei einem guten Game nicht nur auf die Farbpalette an, also zurück ins Optionsmenü. Hier befällt den Spieler die Qual der Wahl: 32 Fahrer und anfangs vier Fahrzeuge stehen bereit, um nach und nach zehn verschlungene Strecken zu meistern. Die vier aufeinander aufbauenden Pokalwettbewerbe fordern jedoch echte Fahrkünstler: Als „Anfänger" sind Siege bereits hart erkämpft, im Modus „Wahnsinniger" treiben einen die erstaunlich clever agierenden Computergegner schier zur Verzweiflung. Viel unterhaltsamer gestalten sich dagegen Mehrspielerduelle mit bis zu elf menschlichen Gegnern, weil hier alle mit den auf sämtlichen Untergründen durchdrehenden Reifen zu kämpfen haben. Zum Ausgleich werden waffenstarrende Hasenjagden sowie zwei zusätzliche Arenen geboten.

Letzten Endes dürften also vornehmlich Netzwerkraser mit Powerslide ihren Spaß haben. Und für Solospieler wartet unter dem Weihnachtsbaum ja ein ganzer Sack voll Alternativen. (mz)

Power im Netzwerk, Slides für alle



Dank völliger Bewegungsfreiheit sind selbst Ausflüge in die Steilwand kein Problem



Kein Dreher, sondern normales Kurvenverhalten: In Kehren steht die Kiste quer

Ganz persönlich

Egal wie die Kollegen darüber denken, mir gefällt das nur auf den ersten Blick ziellose Schlittern durch düstere Ruinen. Klar, anfangs habe ich mich auch in Einbahnstraßen und Parkhäusern verfahren, aber mal ehrlich: In welchem anderen Rennspiel ist das überhaupt möglich?! Im Gegensatz zum atmosphärisch recht ähnlich gelagerten „POD" von Ubi Soft etwa, ist es just diese Freiheit, die mich hier fasziniert. Wenn nur wenigstens beim „Supercar" die Reifen nicht *ständig* durchdrehen würden!



Markus

Power Slide
(Ratbag/GT Interactive)

Oftmals verwirrendes Off-Road-Spektakel mit schwammiger Steuerung

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschränkung
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

Solo 64% | Multi 74%

Solo		Multi
74%	Grafik	74%
69%	Sound	69%
66%	Steuerung	66%
63%	Motivation	76%

Datenträger	1 CD, 90 oder 260 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1.600 x 1.200 Pixel), Direct3D-Beschleuniger und Voodoo-Karten werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 9 Audiotracks, 3D-Sound
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkräder (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 12 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.ratbag.co.uk


Der ganz normale Wahnsinn! Folge 1
Noch günstiger ist verschenkt. Erstmals gibt's die FUN GENERATION und play PLAYSTATION im Super-Schnupper-Test zum Sonderpreis. Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken. Schon erhaltet Ihr die nächsten 3 brandaktuellen Ausgaben im Mini-Abo druckfrisch. Wo sonst gibt's mehr Konsolenspaß und Info's für so wenig Geld?
3 Ausgaben für 12,- DM - statt 19,50 DM -
3 Ausgaben für 9,- DM - statt 17,40 DM -
super schnupper-coupon
Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben play PLAYSTATION für DM 12,- statt DM 19,50 bei Einzelheftkauf.
PC JokP 001
Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 17,40 bei Einzelheftkauf.
PC JokF 001
Name, Vorname
Straße, Nr.
PLZ Ort
Datum / 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben play PLAYSTATION für DM 72,- (Ausland DM 88,80) oder um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 62,40 (Ausland 79,20). Davon habe ich Kenntnis genommen:
Datum / 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Ich wünsche folgende Zahlungsweise:
Per Bankabbuchung
Bank:
Konto Nr:
BLZ:
Per Rechnung
Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm
Produktinfo 028





Animation in Perfektion: Schützenfeste werden standesgemäß gefeiert

Dröge Zeiten für Fußballfans: Weder WM noch Europameisterschaft, und in der Bundesliga marschiert der FC Bayern einsam vorneweg. Doch wenigstens die aktuellen FIFA-Profis von Electronic Arts versprechen uns einen spannenden Kick.

Nach „Frankreich 98: Die Fußball-WM" geht es nun auch wieder auf Vereinsebene zur Sache: Neben 42 Nationalteams messen sich satte 244 Clubs in Freundschaftsspielen und editierbaren Ligen bzw. Pokalwettbewerben. Wer auf ganz schnelle Entscheidungen aus ist, darf zudem ein „Golden Goal Match" starten. Das Training von Standardsituationen, umfassende Manipulationen an Regelwerk, Spieleinstellungen oder den nur noch zehn Kickerattributen muß man selbstverständlich auch in der EA-Saison '99 nicht missen.

Die Rasenaction bietet jetzt noch flüssigere, ultrarealistische Animationen; die Ledertreter sind von unterschiedlicher Körpergröße. Und endlich darf man auch dem Torhüter unter die Handschuhe greifen, um ihn etwa zum Herauslaufen oder zu einer Ballaufnahme zu bewegen. Für Feldspieler eröffnen das Weiterleiten des Balles per Brust, Pässe im Rutschen sowie Annahme-Finten neue Möglichkeiten. Dank der überarbeiteten KI wird man von den CPU-Mitstreitern bei Flügelspiel und Flanken mittlerweile auch deutlich besser unterstützt, Abseitspositionen sind selten. Lediglich die Freistoßmauer offenbart immer noch lästige Lücken.

„Ein Hundeschlitten für den Schiri!"
(Co-Kommentator Werner Hantsch zum Schneegestöber)

Lückenlos hingegen der Sound: Die Kommentatoren Poschmann & Hantsch liegen kaum je daneben, die groovigen Beats von Fat Boy Slim sind ein Ohrenschmaus und die Effekte von gewohnt hoher Qualität. Wer soll diese FIFA-Kicker also schlagen?! (st)





Ob in nächtlichem Schneegestöber oder bei Sonnenschein, acht Kameras fangen das Geschehen ein



Besser als jeder Bildschirmschoner: Im Mannschaftseditor hotten die Ledertreter zu den Grooves von Fat Boy Slim ab

Weitere Neuheiten

- Schnellstartmodus für direkten Spieleinstieg
- europäische Superliga
- 19 Originalstadien
- Bewegungsabläufe können für plötzliche Richtungsänderungen unterbrochen werden
- offizielle DFB-Lizenz

FIFA 99
(Electronic Arts)

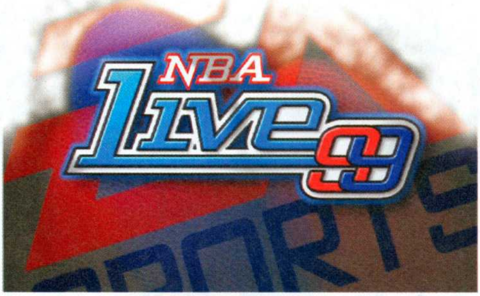
Der neue, alte Meister im PC-Fußball

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

86%

Grafik	87%
Sound	86%
Steuerung	82%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, 20 bis 405 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), 3Dfx-, PowerVR- und Direct3D-Karten werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, Lautstärke für Musik, Kommentare und Effekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 20 Spieler via Netzwerk bzw. (Null-)Modem
Online-Info	http://www.easports.com





Die Action auf originalgetreuem Parkett ist aus jeder der zahllosen Perspektiven eine Augenweide

Der FIFA-Rasen ist gemäht, das NHL-Eis aufbereitet, jetzt wurde bei Electronic Arts auch das Parkett für die 99er Saison frisch gebohnert: Mit entschlossenem Gesichtsausdruck blasen die Basketballer zur Korbjagd.

Das mit dem Gesichtsausdruck ist wörtlich zu verstehen, denn die NBA-Stars erkennt man hier nicht nur an ihren nach wie vor fein texturierten Konterfeis – sie bringen ihre Emotionen nun auch durch Mienenspiel zum Ausdruck. Überhaupt gefällt die optische Präsentation in punkto Animationen bzw. Spiegeleffekte eine ganze Ecke besser als beim Vorgänger.

Okay, die bisweilen recht zittrigen EA-Sportskanonen agieren nicht gar so flüssig wie ihre Kollegen im Fußballstadion nebenan. Dafür setzen neun Kameras mit jeweils 100 Zoomstufen das Geschehen ganz nach Gusto prächtig in Szene, während fetzige Musik, Fanjubel, realistische Soundeffekte und Spielerrufe akustisch für Atmosphäre sorgen. Entsprechend enttäuscht ist man von den emotionslos heruntergespulten Kommentaren.

EA gibt den Fans mal wieder (k)einen Korb

Keine Enttäuschungen bei der Optionsvielfalt: Mit den originalen Teams oder einer All-Star-Auswahl (West oder East) der NBA bestreitet man Freundschaftsspiele, Play-offs oder eine komplette Saison, versucht sich am Drei-Punkte-Shootout oder trainiert Spielzüge. Dabei darf natürlich nach Belieben an Regelwerk, Spieldauer und Stil (Simulation oder ermüdungsfreie Arcade-Partie) gefeilt werden. Und bleibt selbst auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade der Erfolg aus, stellen sich schlechte Verlierer einfach als „General Manager" einen unschlagbaren Haufen aus selbstkreierten Supercracks zusammen, die in allen 20 Attributen Höchstwerte aufweisen.

Karrieremodus, kompletter NBA-Draft, CPU-Angebote zum Spielertausch während der Saison, eine verbesserte KI von rechnergesteuerten Teamkameraden sowie Gegnern und eine dezent überarbeitete Steuerung sind ebenfalls mit von der Partie. Fazit: Derart perfektionierte Körbe läßt man sich gerne geben. (st)





Im umfangreichen Spielereditor läßt sich die Mimik der Akteure am besten bewundern



Spektakuläre Dunkings werden mit einem Replay belohnt

NBA Live '99
(Electronic Arts)

Die besten Korbjäger auf dem PC-Parkett

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 4 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

83%



Grafik	85%
Sound	78%
Steuerung	82%
Motivation	84%

Datenträger	1 CD, 20 bis 450 MB auf der HD (plus ca. 70 MB für Auslagerungsdatei)
System	ab einem P166 (P2/266 empfohlen) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA, Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten; Musik, Effekte, Sprache und Publikum sind getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick, Joypad (10 oder mehr Buttons empfohlen)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Netzwerk bzw. (Null-) Modem
Online-Info	http://www.easports.com

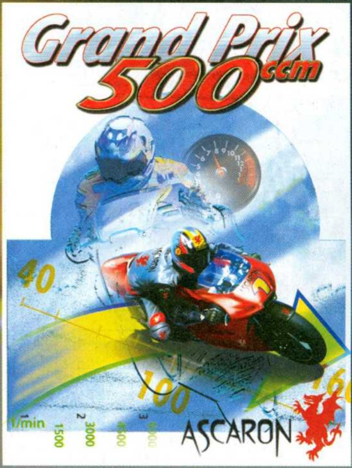





HIERMIT TRAI
DER

- Realistische Simulation der Fahrphysik
- 15 naturgetreue Rennstrecken
- Detaillierte Datenaufzeichnung: Brems- und Gashebelstellung, Federwege, Geschwindigkeit, Drehzahl, Motorleistung, Ideallinien, Reifenhaftung usw.
- Dynamische Rennlogik paßt sich der Fähigkeit des Spielers an
- 3 Motorradklassen: 125ccm, 250ccm und 500ccm
- Verschiedene Modi: Test, Rennen, Grand Prix, Weltmeisterschaft, Netzwerk
- Spektakuläre Unfälle und Überschläge der Motorräder und Fahrer
- Spezielle Unterstützung von 3D-Grafikkarten



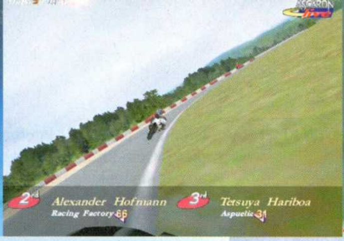


FUNSOFT.

COMPACT disc PC CD-ROM









NIERT MEISTER



Interview mit Alex Hofmann - Europa- und Deutscher Meister in der Klasse bis 250ccm

Alex, wie hat sich die Zusammenarbeit von dir und deinem Team mit Ascaron gestaltet?

"Ich habe zusammen mit unseren Technikern viel Zeit in Gütersloh verbracht. Ascaron hatte bereits hervorragende Vorarbeit geleistet, so daß es in unseren Meetings hauptsächlich um kleinere Kniffe ging, die Grand Prix 500ccm vom realen Rennen unterscheiden."

Hattest du bereits Gelegenheit, die endgültige Version von GP500ccm zu testen?

"Ja sicher, wir waren fest in den Entwicklungsprozeß eingebunden. Die hart arbeitenden Programmierer haben uns immer wieder mit neuen Versionen versorgt, um unsere Meinung zu hören. Das einzige Problem war, daß an Rennwochenenden mein Computer im Teambus immer von Kollegen aus dem kompletten Fahrerlager belegt war, die nur mal 'ne Runde drehen wollten und wir die Jungs dann fast nicht mehr losgeworden sind."

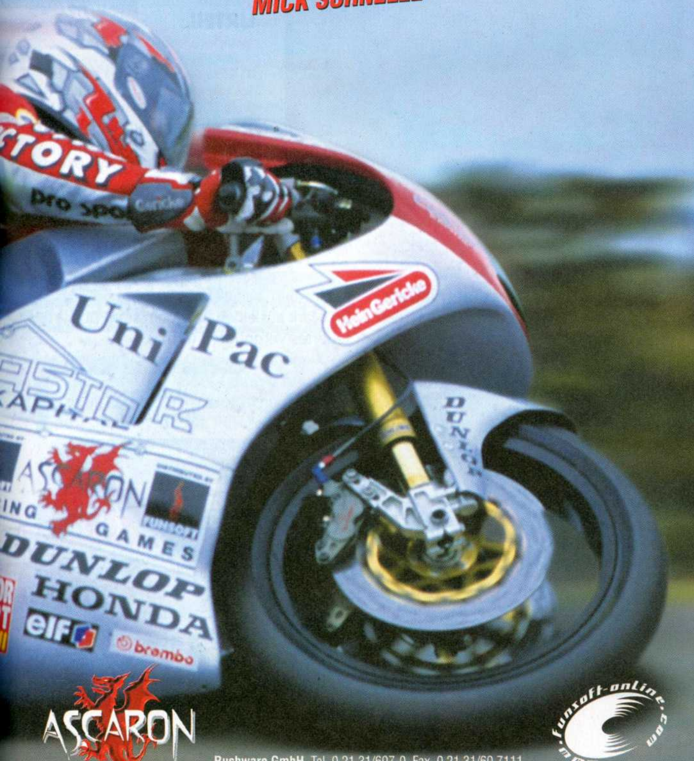
Wie bewertest du die technischen Hintergründe von GP500ccm?

"Ganz klar: 100% realistisch. Datenaufzeichnung, Streckenführung, Fahrverhalten und beliebte Unfälle sind einfach super umgesetzt. Besonders schön finde ich, daß man wählen kann, ob man direkt in das echte Rennleben einsteigen möchte oder ob man die diversen Fahrhilfen zuschaltet, um sich erst mal an die Maschine und die Strecken zu gewöhnen - so was wäre auch für mein Motorrad in den Trainingssessions nicht schlecht" (Anm.: lautes Gelächter bricht unter dem Team aus).

Alex, Danke für das Interview und Hals- und Beinbruch für die nächste Saison, die du im Grand Prix Zirkus zusammen mit Ralf Waldmann und Jürgen Fuchs bestreiten wirst.

"Kein Problem. Ich hoffe, daß GP500ccm vielen Menschen den Motorradsport näherbringt und daß ich mich nächstes Jahr über jede Menge neuer Fans freuen kann."

"Nach einer guten Motorrad-Simulation habe ich schon lange gesucht. Mit Grand Prix 500ccm bin ich endlich fündig geworden"
MICK SCHNELLE - GAMESTAR 12/98



EQUES: WETTLAUF DER RITTER

Das neue deutsche Label Innonics startet mit einem Gesellschaftsspiel ohne reale Brettspielvorlage: Bis zu vier Teilnehmer versuchen via Tastatur, Maus oder Joystick, ihre Ritter-Figur als erste zum Ausgang der 60 verzweigten Landkarten zu führen. Gewürfelt wird nicht, statt dessen müssen Bewegungspunkte durch das Beantworten von Fragen aus zwölf Wissensgebieten erarbeitet werden. Extra-Felder laden zum Erraten von Bildern oder Geräuschen ein, auf anderen rätseln zwei Spieler gleichzeitig um die Wette.
Grafik und Sound sind eher zweckmäßig, gehen aber für den gemäßigten Preis in Ordnung. Doch der Unterhaltungswert dieses Quiz-Turniers krankt ohnehin eher an der mangelnden Motivation. Da hätte man sich vom Witz des genialen Genre-Highlights „You don't know Jack" ruhig noch ein, zwei Scheiben abschneiden dürfen.



Eques: Wettlauf der Ritter
(Innonics)

Quiz für bis zu vier PC-Ritter

URTEIL: 55%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 60,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und 140 MB auf der HD

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Während man sich auf der Playstation längst um bzw. mit Teil drei der Saga kloppt, muß für unsereins die lieblose Umsetzung eines bereits älteren Games genügen. Okay, die elf Kämpfer prügeln sich unter Einsatz ihrer jeweils individuellen Techniken optional auch mit Unterstützung von MMX-Technologie und Direct3D-Karten, doch wirken die Arenen so oder so sehr grobpixelig. Die Animationen sind freilich recht flüssig.
Daß man im Zweispielermodus nun auch via Modem, Netzwerk oder Internet um den Titel „stärkster Kämpfer der Welt" ringen kann, ist sicher PC-spezifisch, doch die mageren Soundeffekte wurden 1:1 vom Konsolenoriginal übernommen. Und die Steuerung via Pad, Tastatur oder Stick ist leider sogar noch eine Spur ungenauer als bei der Vorlage – gerade in diesem Genre ein unverzeihlicher Tiefschlag!



Battle Arena Toshinden 2
(Funsoft/Gamebank)

Konsolidierte 3D-Prügelei ohne Höhepunkte

URTEIL: 48%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	8 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 1 MB auf der HD

LATEX

Nacktes Fleisch verkauft sich immer! Das weiß nicht nur die Metzgerinnung, das wissen auch die Macher dieses „Cyber-Sex-Adventures". Sex gibt es, und cyber ist es ja auch irgendwie – aber statt eines Adventures haben wir nur Langeweile zwischen 55 erotischen Videominuten gefunden. Übrigens: Von diesem digitalen Softporno ist auch eine Hardcore-Variante im Handel, bei der man das „Soft" getrost streichen darf.
Aber worum geht es überhaupt? Na, um einen Neuropsychologen des 21. Jahrhunderts, der seinen Geist in das Gehirn eines Schwerverbrechers transferiert. Dort klickt man sich mehr schlecht als recht durch ein unübersichtliches Labyrinth aus düster gerenderten Standbildern und wartet auf den jeweils nächsten Clip. Bedenkt man, wie viele Sexvideos man für 80 Mark ausleihen kann, ein stark überteuertes Vergnügen! (mh)



Latex
(Sexy Raven)

Als Adventure getarnte Fleischbeschau

URTEIL: 11%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Triebtäter
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem 386er mit 8 MB RAM, Win 3.1/95/98 und 8 MB auf der HD

GLOBAL DOMINATION

Erinnern Sie sich, wie Sean Connery und Klaus Maria Brandauer in dem Bond-Film „Sag niemals nie" um eine virtuelle Erdkugel spielten? Genauso sieht Psygnosis' actionlastige Kreuzung aus „Risiko" und dem Arcade-Klassiker „Missile Command" aus: Bis zu 16 Teilnehmer beharken sich auf einem stufenlos dreh- und zoombaren Globus via (Null-) Modem oder Netzwerk mit vier Raketen, Bombern, Zerstörern, U-Booten, Satelliten etc. Ist die Welt nach 20 Einsätzen erobert, sorgt ein Editor für unbegrenzt neue Missionen.



Soundeffekte und Begleitmusik können ebenso überzeugen wie die wahlweise 3D-beschleunigte Grafik und die Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung, doch das Gameplay ist schon etwas eindimensional. Zumindest für kurze Zeit werden „Global Player" aber ihren Spaß haben.

Global Domination
(Psygnosis)

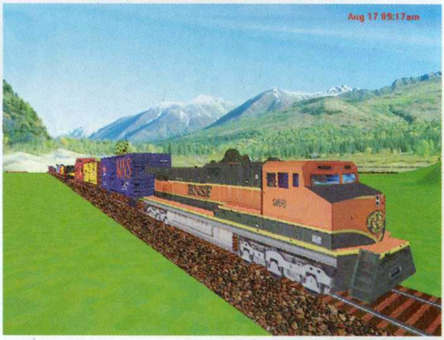
„Missile Command" im 3D-Look von „Risiko"

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 80,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 1 MB auf der HD

3D RAILROAD MASTER

Wer als Kind immer Lokomotivführer werden wollte, sitzt vor der Eisenbahn-Simulation von Abracadata richtig: Begleitet von realistischen Sounds soll man in drei Schwierigkeitsstufen bis zu vier Züge gleichzeitig über ein gewundenes Streckennetz dirigieren, Fahrpläne erstellen, Wagen ankoppeln und Güter transportieren. Wer bei der Fahrt durch 60 Levels die Sicherheit aus den Augen verliert (vor Straßenkreuzungen Signal geben usw.), wird im Wiederholungsfall fristlos gekündigt. Der Rausschmiß droht aber auch beim Rammen von Prellböcken oder einer Entgleisung.
Die Maussteuerung im interaktiven Führerstand klappt überraschend gut, bloß die Polygon-Optik ohne Support für 3D-Karten lockt keinen Schwarzfahrer aus der Toilette – da helfen auch acht Kameraperspektiven nix.



3D Railroad Master
(Abracadata)

Eingleisige Transportsim in antiquierter 3D-Optik

URTEIL: 47%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P166 mit 32 MB RAM und 40 oder 115 MB auf der HD

THE ABYSS: INCIDENT AT EUROPE

Ungeniert flirtet der Packungsaufdruck mit der Lizenz zu James Camerons auch nicht mehr ganz taufrischem SF-Epos „The Abyss". Am PC-Monitor soll das Unterwasserabenteuer jetzt also weitergehen – zumindest inhaltlich: Aliens verbreiten mutierte Viren. Was im Film noch spannend war, ist als 3D-Actionadventure aus der Ego-Perspektive aber ein zähes Spiel mit rund 50 einfallslosen Rätseln um verschlossene Türen und zu aktivierende Reaktoren. Dazu kommen strohdumme Gegner. Doch auch optisch säuft das Programm voll ab: Die vier Grafikwelten sehen allesamt krümelig und öde aus. Okay, der Sound läßt sich hören, das Render-Intro und die Zwischensequenzen sind ebenfalls ganz solide. Aber seit wann würde das genügen, um einen Gegenwert von knapp hundert Märkern zu rechtfertigen?



The Abyss: Incident at Europe
(Sound Source)

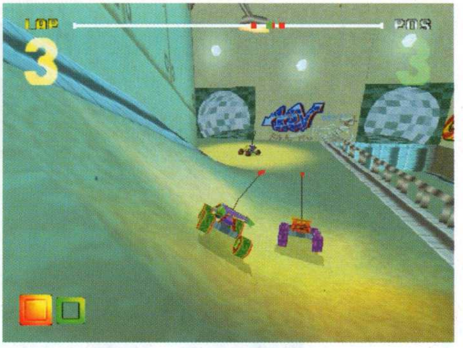
Verwässertes Ego-Abenteuer mit Grafik aus dem Trockendock

URTEIL: 39%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 100,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 24 MB RAM und 160 MB auf der HD

BUGGY

Wenn es Lego- und Playmobil-Software gibt, warum dann nicht auch so eine Art Simulation für ferngesteuerte Autos? Gesagt, gefahren: Gremlin stellt dem Spieler hier ein Dutzend Wägelchen zur Verfügung, die aus der Vogelperspektive über hügelige, jedoch ziemlich kurze Strecken zu steuern sind. Werden farblich markierte Tore dabei in der richtigen Reihenfolge durcheilt, erhält das Auto Boni wie Turboschübe, verbesserte Bodenhaftung oder sogar Flugfähigkeit.
Wie es sich für RC-Cars gehört, existieren keine Bremsen, sondern lediglich ein Rückwärtsgang – überhaupt erfordert die nur vom Desktop aus zu verändernde Steuerung einige Eingewöhnung. Insgesamt ein anspruchsloses Rennspiel, das immerhin mit Netzwerk- und Splitscreenmodus sowie diversen Extrastrecken und Bonusbuggies aufwarten kann.



Buggy
(Gremlin/Acclaim)

Farbenfrohe RC-Raserei für zwischendurch

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 79,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 mit 16 MB RAM, 20 bis 180 MB auf der HD und Win 95/98

PINBALL ARCADE

Kaum ein Vierteljahr ist es her, daß wir Microsofts „Revenge of Arcade" mit 22 Prozentpunkten abgekanzelt haben, schon rächen sich Billys Buben an den Flipperfans in der Redaktion: Die sieben historisch verbürgten Gottlieb-Tische aus den Jahren 1931 bis '93 machen nur auf den ersten Blick einen guten Eindruck – was nützen ansehnlich gerenderte Tableaus mit in Echtzeit berechneten Spiegeleffekten, wenn die Silberkugeln darauf nicht ordentlich rollen mögen?
So ruckeln die Bälle selbst auf einem schnellen P2-Rechner noch spürbar; auch mit den Gesetzen der Physik nimmt es Pinball Arcade nicht so genau. Und als ob das alles nicht schlimm genug wäre, sind von den gebotenen Tisch-Designs bloß anderthalb wirklich spielenswert. Da tragen wir unser Geld lieber weiterhin in die kleine Kneipe in unserer Straße…



Siehe auch Begleit-CD

Pinball Arcade
(Microsoft)

Sammlung von sieben antiquierten Gottlieb-Flippern

URTEIL: 41%

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P90 (besser P2) mit 16 MB RAM, Win 95/98 sowie 76 MB auf der HD

ENEMY ZERO

Man nehme die Handlung der Alien-Filme, ersetze die brünette Sigourney Weaver alias Ripley durch eine Blondine namens Laura und die Außerirdischen durch unsichtbare (!) Feinde – fertig ist das Actionadventure. In Wahrheit kam das neue Game der japanischen „D"-Macher von Warp eher unfertig auf den Markt: Während die frei begehbaren 3D-Gänge nur etwas eintönig wirken, erweckt die Betrachtung der vorberechneten Renderräume und Zwischensequenzen den Wunsch nach sofortiger Blindheit. Dazu gesellen sich auf drei CDs (plus eine fürs Intro) frustrierende Kämpfe mit ständig leeren Waffen sowie recht simpel gestrickte Rätsel.
Schade um das bewährte Szenario und die deutsch synchronisierten Dialoge, doch der wahre Feind ist hier das schwache Spieldesign. Fazit: Enemy Zero ist in der Tat eine Nullnummer.



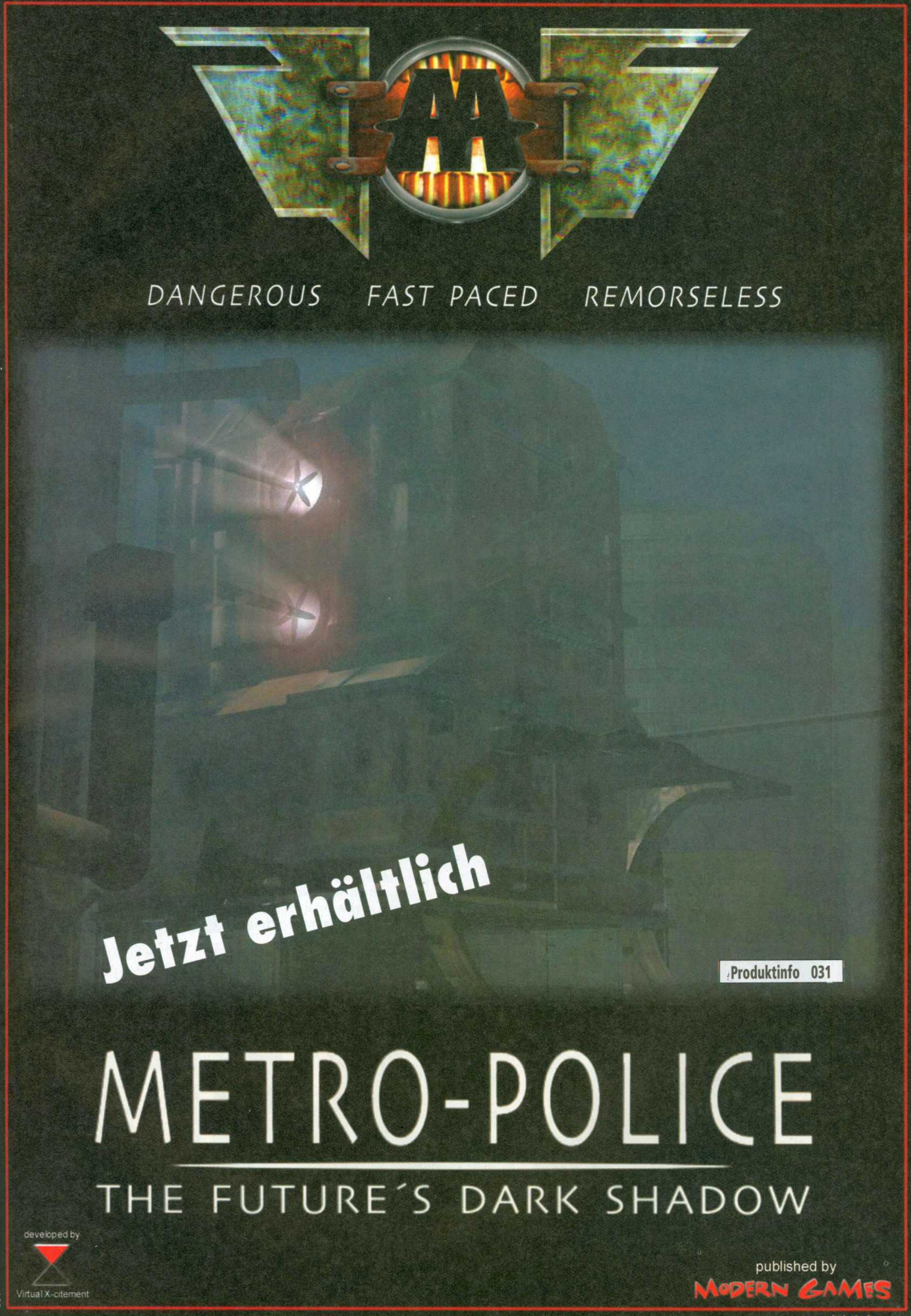
Enemy Zero
(Warp/Sega)

Technisch verpfuschtes SF-Renderadventure

URTEIL: 37%

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	2 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM

Systemkonfiguration: ab einem P133 mit 16 MB RAM, 42 bis 93 MB auf der HD und Win 95/98



WWW.VXSOFTWARE.DE WWW.MODERN-GAMES.COM



ULTRAVIXEN 2

http://www2.ultravixen.com

Wer die Werke des filmenden Busenfetischisten Russ Meyer kennt, weiß, was ihn bei einem Titel wie diesem erwartet: viel nacktes Fleisch. Das zweite PC-Abenteuer der Sex-Heroin Ariel findet nun im Internet statt.

Planet Pixis liefert dem Surfer hier Schmuddel-Trash vom Allerfeinsten: Ultravixen 2 ist eine animierte Diashow für aktive Voyeure, deren gerenderte Bilder von einer drögen Story mehr schlecht als recht umrahmt werden. Dabei dreht sich alles um die Studentin Ariel, welche zusammen mit ihrem Freund Zig durch ein Zeitloch fällt. 900 Jahre in der Zukunft verwandelt sich die Göre mit den lila Haaren in die Heldin Ultravixen (zu deutsch: Ultrafüchsin!), die beim Orgasmus ungeahnte Superkräfte entfaltet.
Ehe man die beiden Teenager auf der Jagd nach einem Dämonenfürsten begleiten darf, sind via Download drei Episoden mit insgesamt 18 MB an Daten auf die Festplatte zu wuchten. Dazu kommen 20 Dollar Registrierungsgebühr (via Kreditkarte), weshalb der geneigte Sexist vielleicht besser gleich die CD-ROM für 35 Dollar online über obige Adresse bestellt. So oder so gehört ein Paßwort zum Lieferumfang, das dann vom Spiel selten im ersten Anlauf erkannt wird.
Irgendwann wird's aber doch erotisch – jedenfalls, wenn man eine knapp bekleidete Heldin, die stets an einen Tisch, Stuhl oder ein sonstiges Möbelstück gekettet ist, für erotisch hält. Um Ariel aus derlei mißlichen Lagen zu befreien, darf sie der Spieler alias Zig in drei Schwierigkeitsstufen mit allerlei Sex-Spielzeug traktieren – es wird per Mausklick aufgenommen, positioniert und aktiviert. Erreicht der eingeblendete Erregungsmesser dabei den kritischen (G-)Punkt, sprengt die orgiastische Ultravixen dank ihrer Superkräfte quasi von selbst die Fesseln. Freilich nur, um umgehend in die nächste Venusfalle zu tapsen...

Schmuddel-Trash für Sadomaso-Surfer

Fazit: Ein Folterstudio aus der Renderwerkstatt, dazu Zwischengrafiken im fernöstlichen Anime-Stil sowie arg mittelprächtiger Stöhn-Sound – das ist selbst für echte Sadomaso-Fans ein fragwürdiges und vor allem überaus kurzes Vergnügen. Aber für Sammler von exotischem Digitalmüll ist Ultravixen 2 eine echte Fundgrube! (rf)







Gratis-Sex: Die gerenderten Abenteuer der Titelheldin Ariel alias Ultravixen kann man kostenlos und bildweise auf ihrer eigenen Homepage verfolgen



Schlichte Optik, simples Konzept: Per Maus werden Objekte in der gerenderten Folterkammer aufgenommen und an Ultravixen angewendet, während eine Balkengrafik ihre Erregung anzeigt



Ein Fall für Viagra: Paßwort und Hauptprogramm lassen sich direkt vom Server beziehen, doch der Spielstart klappt selten beim ersten Anlauf

Präsentation

Bedienung

Motivation

Sprache: englisch

Simple Klickrätsel um „entfesselte Orgasmen", zu haben ab einem P90 mit 8 MB RAM, Win 3.1/95/98 und 20 MB freiem Speicherplatz auf der HD. Registrierung für 20 Dollar, alternativ kann eine CD-Version für 35 Dollar online bestellt werden.

TIP DER REDAKTION



ACTIVE WORLDS

http://www.activeworlds.de

Einst waren Multi-User-Dungeons wenig mehr als Textabenteuer für mehrere Online-Recken, doch inzwischen sind Grafik-MUDs angesagt. Da kommt dieser neuartige 3D-Browser gerade recht: Hier kann jeder seine ganz eigene Rollenspielwelt erschaffen!

Der Download umfaßt gerade mal 1.6 MB, nach dem Entpacken benötigt das Programm dann 24 Megabyte auf der Festplatte. Ein geringer Preis für die damit eröffneten Möglichkeiten: Wer zunächst einmal die rund 300 bereits vorhandenen Welten besuchen möchte, legt als erstes für seinen Gast-Charakter den Namen und das Geschlecht fest. Schon sind Spaziergänge unter einem roten Marshimmel ebenso möglich wie der Besuch von Java-Kasinos im virtuellen Las Vegas oder sogar eine Rundreise durch das aktuelle Angebot.

Da alle grafischen Elemente direkt vom Server geladen werden, kann der Aufbau einer Welt schon einige Minuten dauern – der entscheidende Nachteil gegenüber CD-basierten Gegenstücken wie etwa „Ultima Online", die dafür optisch weit weniger Abwechslung versprechen. Steht die Umgebung im Speicher, darf man seine Polygon-Figur wahlweise durch zoombare Außenansichten oder in der Ego-Perspektive steuern. Und das nahezu ohne Einschränkungen, denn Wanderungen durch Straßenzüge sind ebenso möglich wie die Besichtigung von Häusern oder das Benutzen von Fahrstühlen und Teleportern. Per Mausklick kann das Alter ego sogar zum Winken, Hüpfen oder zu einem Tänzchen animiert werden, wobei das Bewegungsrepertoire von Ort zu Ort genauso variiert wie das Outfit der Bewohner und deren Benimmregeln. Denn die Interaktion mit diesen, von anderen Mitspielern gelenkten Charakteren ist natürlich das A und O der Geschichte.

3D-Parzellen im Cyberspace zu verkaufen

Wer sich zudem für 40 Mark auf ein Jahr registrieren läßt, kann kinderleicht individuelle Welten erschaffen und im Netz zur Besiedlung freigeben. „Joker World" etwa würde dann über einen eigenen Grafikhimmel und mehrstöckige Gebäude verfügen. Ähnlich wie beim Homepage-Design dürfen die Wände mit beliebigen Bildern tapeziert und MIDI- sowie WAV-Dateien eingebaut werden. Zudem lassen sich Objekte mit Textfiles oder Internet-Links verbinden. Echte Quests oder Rätsel haben zumindest in den bisherigen Active Worlds zwar noch Seltenheitswert, doch machbar ist prinzipiell nahezu alles.

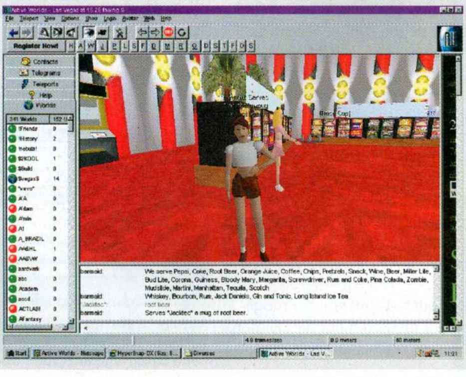
Bleibt zum Schluß die Frage, ob man sich ganz persönlich mit dem zu Stoßzeiten doch rapide absinkenden Übertragungstempo anfreunden kann. Aber die kann jeder vorab für sich selbst klären, denn ohne Option auf eigene Chat-Welten steht diese kommunikative 3D-Ecke im Cyberspace ja kostenlos offen. (rf)



Bislang gibt es etwa 300 Active Worlds, auf einigen davon wird sogar deutsch gesprochen



Die Polygon-Charaktere und ihr Bewegungsrepertoire wechseln mit jeder Welt, doch 3D-Karten werden nirgendwo unterstützt



Als registrierter User darf man Telegramme versenden und eigene Welten mit mehrstöckigen Gebäuden entwerfen

Präsentation ●●
Bedienung ●●●
Motivation ●●●
Sprache: deutsch, englisch

Hunderte von 3D-MUDs und Chat-Welten für Hunderte Besucher gleichzeitig, benötigt werden zumindest ein P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 24 MB freiem Platz auf der HD sowie ein Modem mit 14.400 Baud. Kostenfreier Zugang mit Gast-Charakter, 40,– DM für Registrierung und erweiterte Optionen

RED BARON 3D

http://www.redbaronplayers.com

Sieben Jahre blieb Manfred von Richthofen am PC im Ruhestand, dann ließ Dynamix im Frühjahr '98 „Red Baron 2" aufsteigen. Was der WW1-Simulation damals zum Höhenflug fehlte, reicht der Hersteller nun (auch) via Internet nach: schicke 3D-Grafik und neue Modi für Online-Piloten.



Voraussetzung für den kostenfreien Start des Roten Barons in einen 3D-Himmel sind die Vollversion von „Red Baron 2", ein Internet-Zugang sowie acht MB freier Speicherplatz auf der Festplatte. So gerüstet landen die Nachbesserungen vom eigens eingerichteten Baron-Server via Download am Rechner; anschließend wird der Megapatch bei vorinstalliertem Hauptprogramm gestartet. Wer „Red Baron 2" seinerzeit nicht erworben hat, muß bzw. kann sich die aufgebohrte Variante für 80,– DM im Laden besorgen.

So oder so stehen dem PC-Piloten eine zufällig generierte Schnellstartmission sowie mehrere Dutzend Einzeleinsätze zur Verfügung. Da sind Bomberstaffeln nebst Eskorte auszuschalten und Flugplätze anzugreifen; man darf sich aber auch mit Fliegerlegenden wie Richthofen, Immelmann oder Boelke direkt duellieren. Alternativ dazu stehen im Karrieremodus noch drei Kampagnen mit je 24 weiteren Missionen auf dem Flugplan.

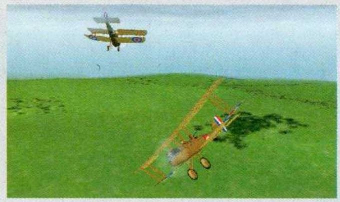
Inhaltlich also bis hierher nichts Neues, doch bereits im Grafikmenü macht sich das 3D aus dem Titel vorteilhaft bemerkbar: Die Auflösung läßt sich nun bis 1.024 x 768 Pixel hochschrauben, außerdem werden Beschleunigerstandards wie 3Dfx-Glide und DirectDraw unterstützt. Dies führt zu einer weitaus weniger groben Bodenbeschaffenheit bei Tiefflügen und zu Nebel, in dem der Horizont entschwindet.

Alter Luftadel in neuen Kleidern

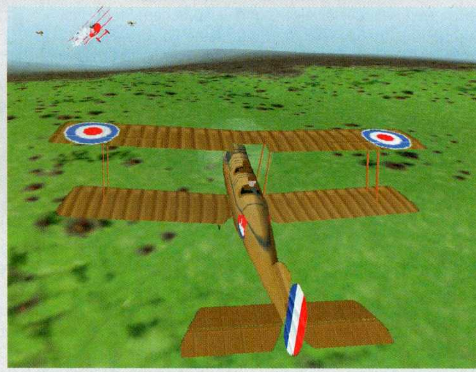
Auch gleiten die Flugzeuge trotz neuerdings geglätteter Texturen butterweich durch die Lüfte. Weniger überzeugend ist und bleibt das Angebot an optischen Spezialeffekten, denn statt Lensflares gibt es nach wie vor bloß Sonnenblendung; dazu vereinzelt Rauchwolken.

Richtig schlecht ist, daß der Megapatch mangels Sprachwahl einige der Menüs zurück ins Englische übersetzt. Richtig gut sind dagegen seine neuen Funktionen für Online-Gaming: Per Autostart offeriert die CD-ROM des Hauptprogramms jetzt Zugang zum Sierra-Server – direkt nach Einwahl über den jeweiligen Netzwerkdienst (AOL, Compuserve oder Internetprovider) wird automatisch die Verbindung hergestellt. Nachdem man sich am Server per Nameneintrag verewigt hat, darf in der Vorhalle mit PC-Fliegern aus aller Welt in englischer Sprache geplaudert werden. Sollen Taten folgen, klickt sich der Spieler entweder in eine startende Partie ein oder eröffnet selbst eine (eventuell paßwortgesicherte) Luftschlacht. Zur Wahl stehen freilich nur ein „Deathmatch" oder nationale Gefechte von dreierlei Schwierigkeitsgrad.

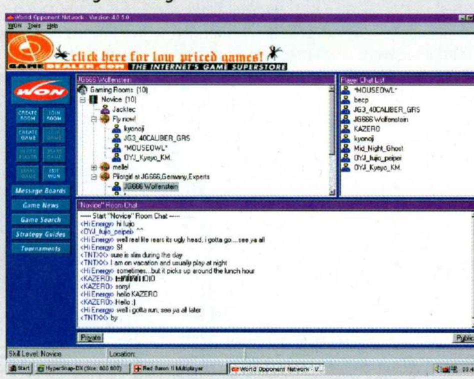
Etwas bescheiden nimmt sich auch die Anzahl der möglichen Teilnehmer aus, denn statt mehreren hundert Piloten dürfen jeweils nur vier pro Partie gegeneinanderstarten.



Ein 8 MB starker Download verschönt „Red Baron 2" zu Red Baron 3D: mit geglätteten Polygontexturen für butterweich animierte Maschinen und schmuckem Boden, der sich im Nebel verliert



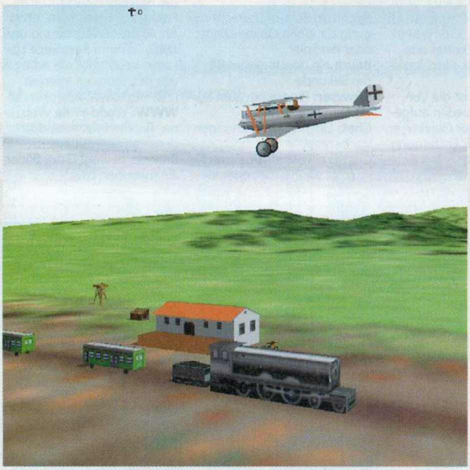
Ausgerüstet mit einer limitierten Anzahl an Leben, MG-Munition, Bomben und Raketen beharken sich im Multiplayermodus bis zu vier Piloten gleichzeitig



Auf der grafisch wenig ansprechenden Startseite des Spieleservers darf man mit Piloten aus aller Welt auf englisch plaudern, neue Luftkriege anzetteln oder in ein startendes Spiel einsteigen



Der Blick aus dem schwenkbaren Cockpit zeigt jetzt Auflösungen bis zu 1.024 x 768 Bildpunkten



Wer seine Online-Leben verbraucht hat, kann als unsichtbarer Beobachter die Schlacht weiterverfolgen

Dazu kommen zumindest für deutsche Flieger gewisse Verbindungsprobleme mit dem Spieleserver in Amerika: Keine Komplikationen beim Chat, doch in die Luft konnten unsere Testpiloten nicht immer gehen – und wenn, brach die Verbindung häufig nach wenigen Minuten zusammen. Aber vielleicht wird das ja noch besser. Und falls nicht, steht zumindest einem Mehrspielergefecht im lokalen Netzwerk mit Red Baron 3D nichts im Wege. (rf)

Der Multiplayer-Wettflug

Wer im Netz am Ersten Weltkrieg teilnehmen will, findet zu „Red Baron 3D" keine Alternative; der Nachfolger steht erst zur Jahrtausendwende an. Aber ein anderes Schmankerl hätten wir hier noch für Online-Piloten: **Am 16. Januar 1999 findet die „Flight Simulator Championship" im niederländischen Veenendaal statt**. Ein Exemplar des „FS 98" und der Computer (ab einem P233 mit Netzwerkkarte) sind zwecks Vernetzung mitzubringen, als Startgebühr sind derzeit 25 Gulden (ca. 22,– DM) angedacht. Nähere Infos gibt es über die Internetadresse **http://www.geocities.com/capecanaveral/hangar/1270/home.html**

Präsentation ●●●
Bedienung ●●●
Motivation ●●

Sprache: deutsch und englisch

Ein 8 MB großer Megapatch macht aus „Red Baron 2" via Internet Red Baron 3D (im Handel gesondert für 80,– DM erhältlich) mit verbesserter Grafik und Multiplayerfunktionen. Das Hauptprogramm wird benötigt, Download und Online-Spiele auf dem Sierra-Server sind kostenfrei.

Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3Dfx: Hersteller der 3D-Chips „Voodoo" und „Voodoo 2"
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vordersowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
Kombi-Karte: Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. http://www.pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Gewinner aus dem letzten Heft

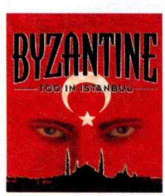
Charts

Anstoß 2 Gold gewinnt
Bernd Lonau, Maulburg
Mayday geht an
Ivo Gloss, Zehdenick
The X-Files Game bekommt
Alexandra Aull, Frankfurt

Leserumfrage

Nachdem sich in der Ausgabe 11/98 ein böser Fehler beim Einsendeschluß eingeschlichen hat (statt 20.10. war der 30.10. angegeben) und daher einige Fragebögen „verspätet" eingegangen sind, haben wir nochmals 20 Top-Spiele aufgetan und unter den Nachzüglern verlost. Die glücklichen Gewinner heißen

Florian Gabler, Mannheim
Sascha Böskor, Oberried
Michael Majer, Essen/Altendorf
Jörg Romankiewicz, Duisburg
Stefan Schomacker, Tangstehdt
Jan Leiner, Buggingen
Stefan Jörke, Lage-Ohnen
Benjamin Albert, Pleinfeld
Carsten Braun, Bad Borleburg
Andreas Mix, Kölzen
Kristian Seehausen, Schwarmstedt
Sven Seubert, Darmstadt
Michael Schneider, Oberhausen
Marc Weiner, Wiesbaden
Thomas Strecker, Fuldabrück
Johann Lainer, Bad Hofgastein, Österreich
Maik Döring, Niederoderwitz
Dirk Wulbrede, Karlsruhe
Michael Greim, Neutraubling
Martin Krügel, Hatzfeld



Byzantine

Eine Reise in die Türkei für 2 Personen hat gewonnen
Timo Hartmann, Wehretal-Reichensachsen

Und je einmal das Renderabenteuer Byzantine schicken wir an
Benjamin Kolz, Velbert
Michael Meissner, Stuttgart
Holger Franke, Hoyerswerda
Gerhard Fischer, Eichendorf
Matthias Lull, Swisttal
Karin Lambeck, Göppingen
Ralf Wagner, Mainz
Harry Feldmann, Germersheim
Stefan Hofgesang, Rödelmaier
Andreas Bucht, Weimar
Dominik Knauf, Kropp
Gudrun de Byl, Mülheim
Jörg Findeisen, Olbernhau
Torben Schirn, Berlin
Michael Sasse, Schalksmühle
Daniel Teicher, Brandis
Markus Pavlis, Obertshausen
Sylvia Fleischer, Weiterstadt
Andreas Flörke, Kirchlengern
Michael Urban, Drensetinfurt

REDAKTIONSFAVORITEN

BRIGITTA




DIE SIEDLER 3
Weil ich wegen dieses Hits persönlich neue Abonnenten werbe!

JACK




KING'S QUEST 8
Weil die Mischung aus Rätseln und Kämpfen einfach königlich ist

MANFRED




SPACE BUNNIES MUST DIE!
Weil Hasenjagd in meiner Wiener Heimat ein Volkssport ist

MARKUS




TOMB RAIDER 3
Weil Lara nun mal die Liebe meines Lebens ist

PAUL




WARGASM
Weil es mir noch besser gefällt als letzten Monat „Delta Force"

RICHY




HALF-LIFE
Weil das Game immer besser wird, je länger man es spielt

STEFFEN




FALLOUT 2
Weil ich hier selbst nach 48 Stunden Dauerdaddeln keine „Ausfall"-Erscheinungen zeige

TRILLE



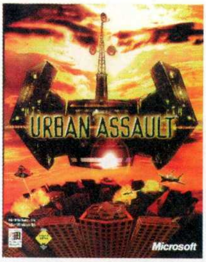

GRIM FANDANGO
Weil Manny Calavera ein Seelenverwandter ist: Wie entkomme ich der Arbeitshölle?

Die Spiele des Jahres suchen wir ein paar Seiten weiter, hier geht es um die Highlights des Monats: Wer uns seine Favoriten auf einer Postkarte oder als E-Mail schickt, wirkt an den Lesercharts mit – und nimmt an der Verlosung dreier starker PC-Packs teil. Wie immer werden aktuelle Titel bevorzugt und indizierte Games nicht berücksichtigt; wie immer spielt die Anzahl der Nennungen keine Rolle. Wohl aber ein leserlicher Absender sowie folgende Zieladresse:

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne







Ebenfalls wie immer: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns – falls so was auf den siegreichen Einsendungen notiert wurde. Viel Glück!

LESERCHARTS



1. (1) ANNO 1602

2. (2) COMMANDOS
3. (17) FIFA 98
4. (5) AGE OF EMPIRES
5. (4) TOMB RAIDER 2
6. (10) DIE SIEDLER 2
7. (3) STARCRAFT
8. (19) ANSTOSS 2
9. (6) DIABLO
10. (7) FORSAKEN
11. (18) JEDI KNIGHT
12. (8) COMMAND & CONQUER 2
13. (20) FINAL FANTASY 7
14. (12) FRANKREICH 98
15. (9) GRAND THEFT AUTO
16. (–) FALLOUT
17. (–) DUNGEON KEEPER
18. (–) AUTOBAHN RASER
19. (–) KNIGHTS AND MERCHANTS
20. (–) CIVILIZATION 2

VERKAUFSCHARTS



1. (–) GOLD GAMES 3

2. (4) NEED FOR SPEED 3
3. (2) COMMANDOS
4. (3) ANNO 1602
5. (–) RACING SIMULATION 2
6. (1) DUNE 2000
7. (5) NHL 99
8. (7) BUNDESLIGA MANAGER 98
9. (6) KNIGHTS AND MERCHANTS
10. (–) COLIN MCRAE RALLY
11. (8) FINAL FANTASY 7
12. (–) GRAND PRIX LEGENDS
13. (9) MOTOCROSS MADNESS
14. (12) THE X-FILES
15. (10) MIGHT AND MAGIC 6
16. (11) STARCRAFT
17. (13) CREATURES 2
18. (17) AOE: MISSION 2
19. (14) AUTOBAHN RASER
20. (19) TOMB RAIDER 2

Update Service

Unser Update Service läutet die Spiel-Zeit 1999 mit einer kleinen, aber feinen Auswahl an Add-ons, Budget-Titeln, Compilations und Special Editions ein. Wer also immer noch nicht weiß, wie er sein Weihnachtsgeld am besten anlegen soll, liest hier richtig.



ADD-ONS

Battlegrounds

Von MacMillan und UBI Soft kommt diese feine **Erweiterung für Battlezone**, Activisions hochexplosive Mixtur aus 3D-Action und Echtzeitstrategie. Zum Preis von nur **19,95 DM** bringt die Zusatz-CD dem Hauptprogramm knapp 100 neue Solo- und Multiplayer-Missionen ein.

BUDGET



Botsoccer

Novitas hat in seine Budgetreihe „Green Pepper Best Entertainment" einen weiteren Titel aufgenommen. Zum alles andere als gepfefferten Preis von **19,95 DM** ist nun auch Caps' beinharter Futuro-Fußball **Botsoccer (66%)** erhältlich.



Funsoft Classic Range

Funsofts Neuzugänge in Sachen preiswerter Klassiker stehen diesen Monat ganz im Zeichen des Motorsports. Für ein Startgeld von jeweils **39,95 DM** geben PC-Raser mit **Micro Machines V3 (70%)**, **Test Drive: Off Road (72%)**, **Test Drive 4 (75%)** sowie **Have a N.I.C.E. Day (75%) inkl. Track Pack** Gas.

COMPILATIONS

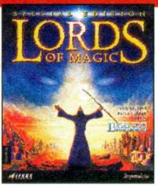




Doppelpacks für Sternenkrieger

Die Fans von „Star Wars" werden von Funsoft derzeit mit gleich zwei Spielesammlungen bedient. So lassen 3D-Ballermänner Waffen, Macht und Laserschwert bei **Jedi Knight (86%, Hit)** nebst Add-on **Mysteries of the Sith** sprechen. Raumpiloten stürzen sich dagegen mit **X-Wing vs. Tie Fighter (76%)** inklusive der Zusatzmissionen aus **X-Wing vs. Tie Fighter: Balance of Power** in packende Weltraumschlachten. Im Preis von **69,95 DM** pro Duo ist jeweils auch eine Demo-CD des multimedialen Lexikons **Star Wars: Behind the Magic** enthalten.

SPECIAL EDITIONS



Lords of Magic

Die ca. **80,– DM** teure Spezialausgabe enthält neben der verbesserten (Bugs ausgebügelt, Ladezeiten verkürzt) Version von Impressions' Fantasy-Strategical **Lords of Magic (82%)** auch das brandneue Add-on **Legends of Urak**. Letzteres bietet unter anderem acht Großtempel-Upgrades, acht neue Supermonster (Hydra, feuerspeiender Drache usw.), 16 neue Einheiten (z.B. Zentauren-Bogenschützen und Zombies), neue Szenarien sowie einen Editor für Charaktere und Bauwerke. Das Add-on ist übrigens auch einzeln für ca. **30,– DM** erhältlich.

TOP TIP: Star Trek Federation Compilation



Dieser grandiose Fünferpack lädt Trekkies und Trekker gleichermaßen zu einem tollen Spielefest: Kirk, Picard und Co. rätseln sich hier durch die Adventures **Star Trek: 25th Anniversary (76%)** und **Star Trek: The Next Generation – A Final Unity (81%)**. Man darf sich auch am mittelprächtigen Genre-Mix zum mittelprächtigen Film **Star Trek: Generations** versuchen oder an der **Starfleet Academy (86%, Hit)** einschreiben – letztgenannter Titel gewann bei der Wahl zum Spiel des Jahres 1997 den silbernen Leser-Sonderpreis und liegt mitsamt den neuen Einsätzen des Add-ons **Chekov's Lost Missions** in der Box. Für ca. **70,– DM** beamt Interplay die Sammlung an Bord.

Inserentenverzeichnis

Produktinfo 039

Wahl zum Spiel des Jahres 1998

Bonn war nur ein Vorgeplänkel, die wichtigste Wahl des Jahres steht erst jetzt an: Wir präsentieren die Nominierungen, unter denen Sie die Spiele-Oscars für '98 verteilen sollen. Und natürlich können Sie dabei auch selbst feine Preise gewinnen!

Die Nominierungen

...wurden wieder nach Oscar-Vorbild von einer redaktionsinternen Jury zusammengestellt, und zwar für jedes in PC JOKER vertretene Genre sechs Titel – erstmals dabei sind in diesem Jahr auch Online-Games. In der Auswahl waren alle in den vergangenen zwölf Ausgaben (1/98 bis inkl. 12/98) getesteten Produkte; das Herstellerangebot dieses Hefts wird demzufolge erst im Wahlgang 1999 berücksichtigt. Generell nicht berücksichtigt wurden indizierte Programme, wie auch nicht allein die Testwertungen ausschlaggebend waren. Vielmehr haben wir uns bei der Vorauswahl bemüht, auch alle Untergenres (z.B.: Adventures/Rollenspiele) gebührend zu würdigen.
Trotzdem könnte es sein, daß wir an dem persönlichen Geschmack des einen oder anderen vorbeinominiert haben. Deshalb gilt auch diesmal wieder: **Für Titel, die Sie eventuell in unserer Auflistung vermissen, gibt es den Leser-Sonderpreis auf unserer Wahlkarte**. Völlig frei sind Sie auch bei unserer zweiten Neuerung, denn **die Hardware des Jahres 1998 bestimmen allein die Leser**. Ob 3D-Karte oder Force-Feedback-Lenker, es liegt also ganz bei Ihnen.

UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 50 DER ZUM SPIEL DES JAHRES NOMINIERTEN TITEL VERLOST!

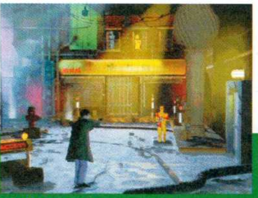


Die Sieger

...präsentieren wir Ihnen in der Ausgabe 3/98. Und damit sind nicht allein die Highlights der einzelnen Genres sowie das eigentliche Spiel und die Hardware des Jahres gemeint, sondern auch Sie als Urnengänger: Die Einsendung Ihres Stimmzettels (auch als Fotokopie zulässig) berechtigt Sie automatisch zur Teilnahme an der großen Verlosung. Unter Ausschluß des Rechtsweges kann man hier ja nicht nur feine Software, sondern auch eine Einladung zur festlichen Verleihung unserer Joker-Statuetten an die prämierten Hersteller gewinnen!

10 TEILNEHMER SIND ZUR FESTLICHEN VERLEIHUNG IN MÜNCHEN EINGELADEN – DAS LOS ENTSCHEIDET

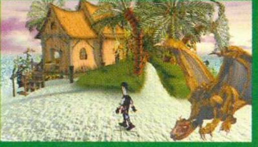
ABENTEUER


Blade Runner


Final Fantasy 7


Might and Magic 6


Monkey Island 3


Rent a Hero

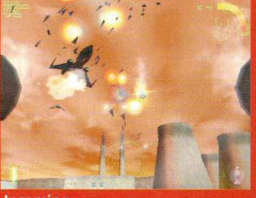

Zork: Der Großinquisitor

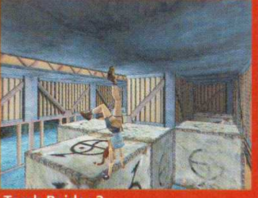
ACTION

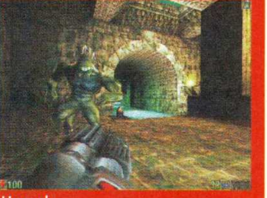

Forsaken


G-Police


Half-Life


Incoming


Tomb Raider 2


Unreal

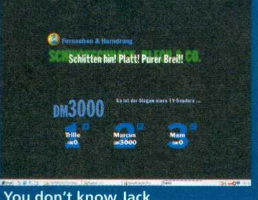
GENRE-MIX


Battlezone


Oddworld: Abe's Oddysee


Ubik


Rainbow Six



You don't know Jack


V 2000

ONLINE-GAME


Air Attack/Fighter Ace


Leisure Suit Larry's Casino


Meridian 59


Mordor 2: Darkness Awakening


Ultima Online


Warbirds

SIMULATION


Conflict: Freespace


F-22 Total Air War


I-War


M1 Tank Platoon 2


Wing Commander: Prophecy


X-COM: Interceptor

SPORT


Formel 1 '97


Frankreich 98: Die Fußball-WM


Grand Prix Legends


N.I.C.E. 2


NHL 99


Racing Simulation 2

STRATEGIE



Anno 1602



Battletech: Mech Commander



Commandos



Knights and Merchants



Populous: The Beginning



Starcraft

Die Verleihung

...soll etwa zeitgleich mit der Veröffentlichung der siegreichen Titel über die Bühne eines (vorläufig noch unbekannten) Veranstaltungsortes in München gehen. Im Vorjahr fand der schicke Event in Hannover statt, von A wie Activision bis V wie Virgin war viel **Branchenprominenz** anwesend. Auch diesmal wird es wieder **gutes Essen, gute Musik und gute Stimmung** geben, wenn ein **Moderator** die hübschen Joker-Statuetten an strahlende Gewinner überreicht. Vielleicht sind Sie ja persönlich dabei?



Sorgten letztes Jahr in Hannover für Stimmung: Moderator Thomas Rust und „Joker" Jasmin Kaldewey

Adresse:

Joker Verlag
„Spiel des Jahres"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

STIMMZETTEL

Einsendeschluß: 8. Januar 1999

1. Welches der nominierten Games ist Ihr Spiel des Jahres? ______

2. Welches der nominierten Games ist...
- ...das beste Adventure/Rollenspiel? ______
- ...das beste Actionspiel? ______
- ...der beste Genre-Mix? ______
- ...das beste Online-Game? ______
- ...die beste Simulation? ______
- ...das beste Sportspiel? ______
- ...das beste Strategiespiel? ______

3. Welches preiswürdige Spiel haben Sie unter den Nominierungen vermißt? ______

4. Was ist Ihre Hardware des Jahres? ______

5. Ihre Anschrift lautet:
Name ______
Straße ______
Plz und Wohnort ______

6. Einsendeadresse: Joker Verlag • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham

Zukunftsmedium mit Startschwierigkeiten: DVD

Betrachtet man die Möglichkeiten der DVD als Speichermedium, müßten CD-ROM und Videoband eigentlich längst ausgedient haben: Warum kommt die neue Scheibe trotz erheblichem Werbeaufwand der Film-, Musik- und Computerindustrie in Europa nicht recht in die Gänge?

Stillstand am Hardware-Karussell

Technische Wachablösungen sind in der Medienlandschaft zwar wegen der verbreiteten Plattformen nie einfach, aber doch immer wieder unumgänglich. So mußte am Computer der Lochstreifen dem Magnetband weichen, das dann der Diskette und diese wiederum der CD-ROM. Die Umstellung von Schallplatten auf CDs hat aber schon länger gedauert, und im Heimkino konnte sich die Laserdisk mangels Aufnahmemöglichkeit nie gegen das Videoband durchsetzen. Am Rechner war der Speicherhunger aber immer ein Garant für flotte Wechsel, zudem sind die PC-User an einen schnellebigen Hardware-Markt gewöhnt. Um so interessanter scheint die Frage, weshalb die DVD trotz aller Vorzüge auch gut drei Jahre nach ihrer Einführung bei uns noch immer kein Land gegen die CD-ROM sieht.



DVD-Laufwerke wie dieses aktuelle Toshiba-Modell sind am PC noch immer Exoten

Ursachenforschung

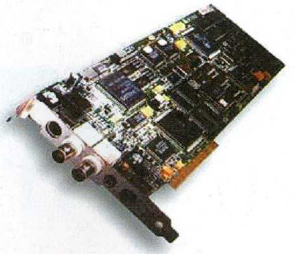
An der schieren Technik kann es kaum liegen: Die DVD bietet mit ihrer Kapazität von bis zu 17 Gigabyte eine um den Faktor 26 höhere Datendichte als die CD-ROM, ist aber zu diesem Speichermedium gleichzeitig voll kompatibel. Wer also etwa ein DVD-Laufwerk im Rechner hat, kann damit auch CD-ROMs abspielen – selbst Sonderformate mit Computer- und Audiodaten wie Enhanced-CD oder CD-Extra bereiten keinerlei Probleme. Weil Deutschland einer der größten Märkte für Computerspiele ist und hierzulande nur wenige DVD-Laufwerke verkauft wurden, während in eigentlich jedem der vielen Millionen einheimischen Computer ein CD-ROM-Gegenstück seinen Dienst verrichtet, lohnt die Investition in eigene DVD-Games für die Industrie noch nicht.
Andererseits ist mit DVD-Neuauflagen kein großes Publikumsinteresse zu wecken: Für Origins nur in Amerika erschienenen „Wing Commander 4 DVD" aus dem Jahre 1996 wird sich trotz zusätzlicher Sounds und Grafiken kaum jemand neue Hardware anschaffen – lediglich die DVD-Pioniere freuen sich. Ob sich die Situation mit für das Frühjahr geplanten DVD-Versionen von Blue Bytes „Die Siedler 3" oder dem renovierten Broderbund-Klassiker „Riven" ändern läßt, darf getrost bezweifelt werden. Eher schon durch einen weiteren Preisverfall bei DVD-Laufwerken, die mittlerweile bereits ab 300 Mark zu haben sind. Ein DVD-Player als Ersatz für den Videorekorder kostet derzeit rund 900 Mark. Dafür werden immer mehr neue und alte Streifen in digital überarbeiteten Versionen veröffentlicht, außerdem machen Werbespots auf VHS-Leihkassetten das neue Medium schmackhaft. Starkes Gegenargument: Mit einem DVD-Player können derzeit noch keine Sendungen aufgenommen werden.



Toshibas neuer DVD-Player ermöglicht Video- und Musikgenuß in digitaler Qualität, aber keine Aufnahmen

Vor- und Nachteile

Um DVDs auf dem PC abzuspielen, benötigt man neben einem entsprechenden Laufwerk eine MPEG2-Karte zum Dekodieren von Videosequenzen – ab einem P2/266 kann man sich die Investition sparen, da hier auf Kosten der Qualität (Fenster statt hochaufgelöstes Vollbild) auch Software-Dekomprimierung in annehmbarer Geschwindigkeit möglich ist. Doch bieten Hersteller wie Creative Labs oder Reel Magic DVD-Laufwerke ohnehin oft in Kombi mit MPEG2-Karten zu Preisen ab 450,– DM an.
Was vor dem Fernseher vorläufig noch ein Nachteil ist, mag sich vor dem Monitor außerdem bald als Vorzug erweisen: Ab etwa 1.200,– Mark sind bereits DVD-Heimbrenner zu haben, um eigene Daten auf Rohlinge (mit 2.6 oder 5.2 GB Kapazität ab 45,– DM pro Stück) übertragen zu können. Die Brenner schreiben mit achtfacher Geschwindigkeit, können allerdings keine CD-ROMs bearbeiten. Für Filmfans müssen dagegen Vorteile wie die häufig noch nicht ausgereizten Möglichkeiten der DVD genügen: mehrsprachige Movies mit optionalen Untertiteln und in verschiedenen Formaten (z.B. NTSC, Cinemascope, Dolby Digital oder MPEG2 Audio) auf einer einzigen Scheibe, dazu bei Konzerten und Sportevents sogar individuell bestimmbare Kamerawinkel. Auch der interaktive Spielfilm mit Handlungsverzweigungen rückt auf der DVD in greifbare Nähe.



Auf langsameren Rechnern empfiehlt sich eine MPEG2-Karte zum DVD-Laufwerk, um Videosequenzen bei vollem Tempo im Vollbildmodus genießen zu können

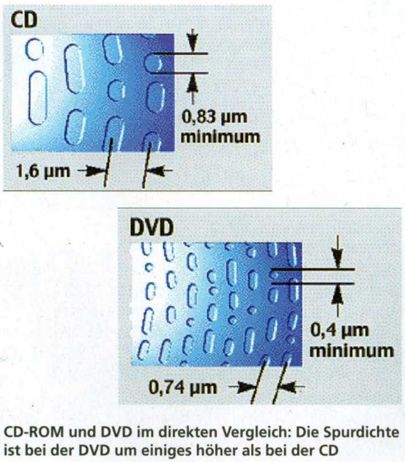
Wann umsteigen?

Kurzum, die DVD wird kommen – nur hierzulande offenbar nicht ganz so schnell wie z.B. in den USA oder in Asien, wo das Medium der CD in jeder Form bereits weitgehend den Rang abgelaufen hat. Als deutscher Freund von PC-, Musik-, und Filmentertainment kann man also getrost abwarten, bis das Angebot breiter und die Preisspanne schmäler wird. Allerspätestens bis Weihnachten 1999 sollte es soweit sein, denn zur Jahrtausendwende planen selbst wir schon eine Begleit-DVD für den Joker! (pk)

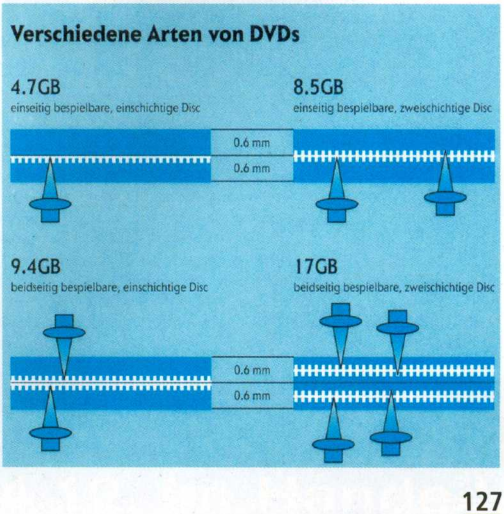
DVD-Technik

Eine DVD sieht nicht nur aus wie eine CD-ROM, sie funktioniert prinzipiell genauso. Auch hier tastet ein Laser die Oberfläche der Scheibe nach Erhebungen/Vertiefungen („Pits") ab und sendet die so erhaltenen Daten an die CPU. Im Gegensatz zur CD kann die DVD jedoch beidseitig gelesen werden, wobei Ober- und Unterseite über je zwei Datenschichten verfügen – im Ergebnis vervierfacht sich damit das Speichervolumen gegenüber einer CD-ROM. Dazu kommen noch eine wesentlich höhere Spurdichte und kleinere Pits: Eine DVD faßt bis zu 17 Gigabyte an Daten, was in etwa der Kapazität von 26 CD-ROMs entspricht. Hier die fünf aktuellen Spielarten der DVD:

DVD-ROM: Gegenstück zur CD-ROM mit bis zu 17 GB Speicherkapazität; nicht wiederbeschreibbar
DVD-Video: bis zu 8 Stunden Video in digitaler Qualität mit bis zu 8 Soundspuren; optional Interaktion, Perspektivenwahl und Untertitel in bis zu 32 Sprachen, nicht wiederbeschreibbar
DVD-Audio: Gegenstück zur Audio-CD mit erhöhter Wiedergabequalität (CD: 16 Bit, maximal 44 KHz Samplingfrequenz; DVD: 24 Bit, maximal 96 KHz); nicht wiederbeschreibbar
DVD-R: derzeit mit 3,9 GB pro Seite einmalig beschreibbar
DVD-RAM: beliebig beschreibbar, derzeit 2,6 GB pro Seite



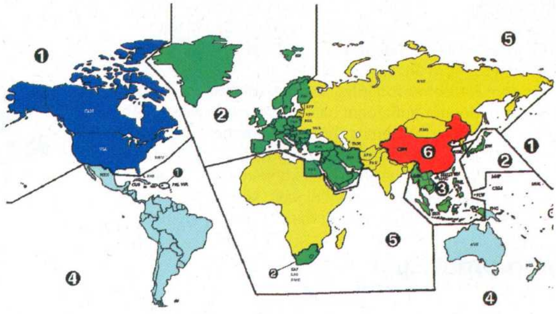
CD-ROM und DVD im direkten Vergleich: Die Spurdichte ist bei der DVD um einiges höher als bei der CD



Ländercodes gegen Grauimporte

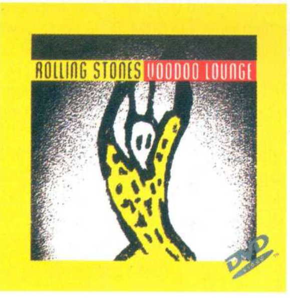
Auf Druck der US-Filmindustrie wurde die Welt im Februar 1997 in sechs Coderegionen unterteilt, die zueinander nicht kompatibel sind. **Movies mit Code 1 können also nur auf Playern mit Code 1 abgespielt werden**, um beispielsweise zu verhindern, daß Streifen in einzelnen Ländern noch vor dem offiziellen Kinostart als Grauimporte auf DVD erhältlich sind. Entsprechend umstritten ist derzeit daher der Verkauf codefreier Player; hierbei könnte es sich nach Klärung durch Gerichte sehr wohl um verbotene Geräte handeln.

Code 1: Kanada, USA
Code 2: Japan, Europa, Südafrika, Mittlerer Osten (inkl. Ägypten)
Code 3: Südostasien, Ostasien (inkl. Hongkong)
Code 4: Australien, Neuseeland, Pazifische Inseln, Zentralamerika, Mexiko, Südamerika, Karibik
Code 5: GUS, Indien, Afrika, Nordkorea, Mongolei
Code 6: China



Filme auf DVD

Die Palette der auf DVD angebotenen Movies ist bereits recht breit: Es gibt Spiel-, Kinder- und Erotikfilme sowie TV-Serien. **Praktisch jeder neue Streifen erscheint auch auf diesem Medium, viele Klassiker werden mit Extras neu aufgelegt** – das können Hintergrundberichte, Zusatzszenen oder Interviews mit den Darstellern sein. Die Preise bewegen sich generell etwas über Video-Niveau und liegen bei durchschnittlich 50,– DM. In Einzelfällen werden auch mal 70 Mark und mehr pro Scheibe verlangt.



Audio-DVDs wie diese ermöglichen oft die Wahl der Kameraperspektive via Fernbedienung oder PC-Software



Die neue DVD-Version des SF-Kultfilms „Das fünfte Element" ist mehrsprachig und bietet Interviews sowie ein Making-of

Fachchinesisch

Cinemascope:	überbreites (Kino-)Bildformat, entspricht am Fernseher etwa 16:9
Digital Vertasile Disc:	die ursprüngliche Bedeutung des Kürzels DVD („digitale, vielseitige Scheibe"); heute spricht man von der Digital Video Disc
Dolby Digital/Surround:	Raumklangsystem mit 6 Digitalkanälen (5 Hoch- und Mittel-, sowie ein Baßkanal), das einen speziellen Dekoder benötigt. Auch unter dem Begriff AC-3 bekannt.
Laserdisk:	Der Vorgänger der DVD im Format einer Schallplatte konnte sich trotz digitaler Wiedergabequalität in Europa mangels Beschreibbarkeit nie gegen das Videoband durchsetzen
MPEG2:	von der „Motion Picture Expert Group" standardisiertes Verfahren zur Videokompression – es werden nur die Unterschiede zwischen zwei aufeinanderfolgenden Bildern gespeichert
MPEG2 Audio:	Soundformat für Raumklang aus sieben Digitalkanälen; nicht so populär wie Dolby Digital
NTSC:	vom „National Television System Comitee" standardisiertes US-Fernsehformat, wegen geringerer Bildwiederholfrequenz, Auflösung und Farbtreue nicht zu PAL kompatibel
PAL:	Das Bildformat „Phase Alternation by Line" findet auf deutschen Fernsehern und Videorekordern Verwendung
Sampling:	Überbegriff für digitale Tonaufnahmen, wobei die Klangauflösung in Bit und die Frequenzbreite in Kilohertz angegeben wird – je höher jeweils die Werte, desto klarer das Klangbild


POPCORN
Xtra!
Alles über die dramatische BOYBAND-KRISE!
Heft 12/98 ab 4.12. im Handel!
Produktinfo 014

Gelöst — Grim Fandango



Tips und Tricks

Caesar 3
Colin McRae Rally
Das fünfte Element
Excessive Speed
H.E.D.Z.
Knights and Merchants
Lode Runner 2
Railroad Tycoon 2
Spearhead





Gelöst... Grim Fandango

Gerade näherten wir uns selbst dem Abschluß des neuesten Lucas Arts Adventures, da erreichte uns in letzter Sekunde die folgende Komplettlösung von Aniruddha Brahm. Und schon waren tagelange Spiel- und stundenlange Tipparbeit für die Katz'. Doch genug des Jammerns und Vorhang auf für unseren Helden Manny, dem es auch nicht gerade blendend geht! Die Zahlen in Klammern geben übrigens wie gewohnt die interessanten Gesprächsthemen an.

Kapitel 1

Nachdem ich wieder einmal nur einen kleinen Fisch an der Angel hatte, nahm ich in der Hoffnung auf größere Beute meine frisch eingetroffene Rohrpost und las sie. Durch den Brief erfuhr ich von einer Vergiftung, die in der Welt der Lebenden ihr Unwesen trieb. Bevor ich mich auf den Weg zur Tiefgarage machte, nahm ich noch die Spielkarten auf dem Schreibtisch mit den Büchern mit. Unterwegs zog ich eine Karte aus dem Spiel und lochte sie mit dem Locher, welcher auf Evas Schreibtisch lag. Mit dem kleinen Aufzug fuhr ich in die Garage hinunter und machte mich auf den Weg zur Kammer des Hallenwartes. Dort angekommen, klopfte ich an die Tür, und Glottis berichtete mir davon, daß Domino meinen Fahrer nach Hause geschickt hatte. Glottis erklärte sich allerdings bereit, für ihn einzuspringen, wenn ich ihm den Arbeitsauftrag vom Chef unterschrieben zurückbringen würde (2, 1, 2, 1, 1, 3). Ich fuhr wieder nach oben und stieg in den anderen Fahrstuhl zur Halle. Nachdem ich das Gebäude verlassen hatte, ging ich die Straße entlang und plauderte mit dem Clown. Er bastelte mir mit seinen Ballons eine Katze (1, 1, 1, 1), ich nervte ihn jedoch noch zwei weitere Male, um „tote Würmer" zu ergattern (1, 3; 1, 3). Wo ich schon mal dort war, stibitzte ich auch noch ein Brot aus dem Nebenzelt und machte mich auf zur Gasse, die von der Straße abgeht. Weiter hinten hing ein Seil aus zusammengeknoteter Wäsche, das ich auch prompt erklomm. Oben stieg ich durch das Fenster in das Büro des Chefs, wo ich mich am Computer zu schaffen machte. Die Einstellungen



Im Büro des Chefs manipulieren wir ein wenig dessen Computer

des Anrufbeantworters manipulierte ich so, daß er der Sekretärin sagen würde, sie solle unterschreiben (5). Schnell eilte ich zu ihr und hielt ihr den Arbeitsauftrag unter die Nase.
So kam ich dann „fast" noch pünktlich zur Vergiftung. Den Leichensack, welchen ich dort vorfand, öffnete ich mittels meiner Sense, aber leider war der Kunde wieder eine Niete. Nachdem ich dann auch noch vom Chef eins auf die Mütze bekam, mußte ich mir also etwas einfallen lassen. Ich begab mich also in die Halle, und nach einer kurzen Begegnung mit dem Dämonen der Rohrpost machte ich mich auf zum Versand. Einen der Luftballons füllte ich dort mit der Flüssigkeit aus der blauen Leitung, den anderen mit der aus der roten Leitung. Nachdem dies erledigt war, suchte ich mein Büro auf und verschickte die beiden eben gefüllten Ballons mit der Rohrpost, was sie außer Funktion setzte. Im Postraum steckte ich den Feuerlöscher ein und verschloß das Schloß der Eisentür, die zur Maschinerie führt. Als ich den Raum verlassen wollte, fing der Dämon Feuer. Ich wollte ihm mit dem Feuerlöscher zu Hilfe eilen, aber das Problem erledigte sich von alleine. Nun verließ ich den Raum, betrat ihn jedoch wieder, nachdem der Dämon gegangen war. Da das Schloß nun nicht eingerastet war, konnte ich die Türe öffnen und innen die manipulierte Spielkarte in die rote Leitung stecken, um die Nachricht an Domino abzufangen. So erfuhr ich von Meche und konnte Domino den Auftrag wegschnappen. Leider lief nicht alles nach Plan, und als ich auf dem Flur an der Tür des Chefs vorbeikam, mußte ich zu allem Überfluß auch noch eine ausgedehnte Gardinenpredigt über mich ergehen lassen. Ich landete eingesperrt in Glottis Kämmerchen in der Garage.



Während der Hausmeister werkelt, machen wir uns an der Tür zu schaffen

Als ich an der Tür rüttelte, wies mich die Wache zurecht, stellte sich aber nach einem kleinen Gespräch (3, 3, 1) als Freiheitskämpfer heraus. Er führte mich zu dem geheimen Versteck der Bewegung, wo ich in einem weiteren Gespräch mit Salvadore (2, 2, 2, 2, 2) erfuhr, was zu tun war. Ich fuhr also mit dem Lift hoch zur Gasse und kletterte wieder einmal das Seil empor. Diesmal stieg ich allerdings durch das Fenster in Dominos Büro, wo ich in der Schreibtischschublade eine seltsame Koralle fand. Der Mundschutz, der nach einigen Schlägen auf den Punchingball zu Boden fiel, wurde auch noch eingesackt. Dann verließ ich das Büro und nahm das kurze Ende des Seiles auf. Aus meinem Inventar holte ich die Koralle und band sie am Seil fest. Den provisorischen Enterhaken warf ich an die obere Leiter und erreichte so das Dach. Da die Tauben mich immer wieder verjagten, legte ich erst den Ballon in die Schale und gab dann das Brot hinzu. Nachdem die Tauben einen Abflug gemacht hatten, nahm ich die heißbegehrten Eier und machte mich auf den Weg nach unten. Ich ging durch die Garage zu Glottis Kammer und hielt den Mundschutz unter den Spachtelmassespender. Den Mundschutz drückte ich mir dann auf die Zähne, wodurch ich einen perfekten Abdruck erhielt. Wieder in der Gasse angelangt, machte ich mich an dem Auge des Reliefs bemerkbar, worauf der Lift zum Untergrund auftauchte.
Nachdem ich die Eier Sal und den Mundschutz Eva gegeben hatte, brachte Sal mich zum Rande des Waldes. Im Wald traf ich auf Glottis, der sich nach einer hochdramatischen Rede „aus Versehen" das Herz herausriß. Ich fand die Lebenspumpe in einem Spinnennetz wieder und nahm dahinter ein paar Knochen mit. Einen davon warf ich in das Netz und spannte es mit meiner Sense, worauf das Herz herauskatapultiert wurde. Da es nun neben Glottis lag, war es mir ein leichtes, das Organ wieder an seinen angestammten Platz zu stopfen. Glottis erwachte, und wir machten uns zur Baumfarm auf. Wenn ich dort mit der Schubkarre auf einer Leitung stand, hörte der entsprechende Dämpfer auf zu schlagen. Fuhr ich wieder herunter, schlug er weiter. Nachdem ich die Dämpfer so ausgerichtet hatte, daß die beiden auf der linken Seite gleichzeitig in Bewegung kamen und danach die auf der rechten Seite, geriet der Baum in Schwingungen. Nun legte ich den Schalter um, und Glottis kletterte den Baum empor. Ich betätigte den Schalter erneut, als Glottis an der Baumkrone hing. Sein Gewicht riß den Baum in Stücke, wodurch wir Stoßdämpfer für unseren Wagen erhielten. An der Kreuzung rupfte ich das Schild aus dem Boden und ging weiter zur Lichtung. Nach einer Weile fand ich heraus, daß der dortige Wegweiser immer in die Richtung zeigte, wo er in den Boden gesteckt werden sollte. Kurze Zeit später fand ich so den genauen Zielpunkt, und eine große Luke öffnete sich. Ich holte Glottis und fuhr mit ihm die Luke hinunter. Unten angekommen, nahm ich den Schlüssel vom Schild, ging nach oben und durch die Tür, wurde jedoch sofort von den Feuerbibern vergrault.
Das hielt mich natürlich nicht davon ab, den Raum erneut zu betreten. Diesmal ging ich links zum See hinunter und warf einen Knochen hinein. Am Kreischen des Biestes erkannte ich, wann es springen wollte, und betätigte den Feuerlöscher.



Die Spinnen rücken Glottis' Herz nicht freiwillig raus – hier ist Sensenarbeit gefragt!



Der Feuerbiber läßt nicht mit sich reden, aber wozu gibt es Feuerlöscher?

So erledigte ich nach und nach, mit ein wenig Glück und Timing, die drei Biber. Draußen öffnete ich mit dem Schlüssel das Schloß, woraufhin der Weg frei war. In Rubacarva angekommen, lief ich die Treppen hoch zum Haus. Im Haus traf ich Celso, der mir nach einer kurzen Unterhaltung (3, 3, 3, 3) ein Bild seiner Frau gab. Draußen lief ich in den Nebel und nahm ein unfreiwilliges Bad. Dem Fischer, welcher sich zu Glottis gesellte, zeigte ich das Foto der Frau und erhielt nach kurzer Unterredung (1) das Hafenbuch. Dieses zeigte ich dann Celso als Beweis und erhielt so einen neuen Job.

Kapitel 2

Nachdem ich die Nachricht erhalten hatte, verließ ich den Turm und fand mich in meinem Büro wieder. Die Mitteilung auf dem Schreibtisch an der hinteren Wand wurde eingesteckt und der große Schreibtisch näher betrachtet. Unter der Ablage befand sich der Manipulator für die Roulettetische. Dort manipulierte ich den rechten Tisch, an dem der Typ saß, der immer auf die zwei setzte. Ich verließ das Büro und wollte gerade aus dem Café treten, als Lupe mich aufhielt. Ich wimmelte sie ab (4), da ich mich gerade nicht für ihr Garderobensystem interessierte. Draußen traf ich dann auf meinen Besucher und nahm wieder einmal ein unfreiwilliges Bad. Auch diesmal fischte Valesco mich heraus. Von ihm erfuhr ich, was man für eine Fahrt mit dem Schiff benötigt (1, 1, 1, 1, 1, 1). Am Blue Casket fuhr ich mit dem Fahrstuhl nach oben und ging zurück ins Café. Ich unterhielt mich mit dem Kerl an den Roulettetischen und erhielt einen Fälscher für Rennabschnitte sowie einen Paß für die VIP-Lounge (1, 1, 1, 3). Wieder im Café sackte ich den Goldschnaps hinter der Theke ein und zeigte Glottis die VIP-Eintrittskarte, worauf er sofort zur Lounge eilte.

Ich ging ins Blue Casket und zeigte den Leuten, die zu dritt am Tisch saßen, die Mitteilung von Salvadore. Ich betrachtete das Buch auf dem Tisch und sackte es ein. Im hinteren Teil des Raumes traf ich Lola, die ein Foto von Nick und Olivia schoß und dann verduftete. Mein nächster Halt war die VIP-Lounge in der Katzenrennbahn. In der Küche der Lounge stibitzte ich die Pipette und begab mich in die Halle mit der großen Katzenstatue. Dort redete ich mit Nick (1, 2, 2, 2, 1), welcher allerdings das Gespräch abwürg-



Naranja kann erst mittels eines narkotisierenden Gebräus von seiner Plakette getrennt werden

te. Ich sprach ihn erneut an (1, 4), woraufhin er mit Max, dem Besitzer der Rennbahn, reden wollte. Ich klaute das Zigarettenetui, das Nick auf dem Tisch hatte liegen lassen, und verließ die Lounge. Oben in der Sicherheitsabteilung zeigte ich das Etui der Lady, die gerade Schicht hatte. Eine kleine Lüge später (4, 1) kam ich an den Schlüssel im Etui. Ich betrat die Sicherheitsabteilung erneut, gönnte mir einen Schluck von dem Goldschnaps und durchlief den Metalldetektor. Die Lady mußte ich leider abwimmeln (3, 1). Am Katzenklo steckte ich den Dosenöffner auf der Dose ein und stellte mich auf die Brücke. Ich zückte meine Sense und untersuchte mit ihr die auffälligen Stellen des Katzenklos. Nach kurzer Zeit war dann auch der Detektor mein. Erneut führte mich mein Weg ins Blue Casket, wo ich in der Küche die Pipette mit dem Gebräu aus dem Waschbecken füllte. Darauf ging ich zu den Seebienen und gab ihnen das Arbeiterbuch. Weiter ging es zum Leuchtturm, den ich mit dem Schlüssel aus dem Etui öffnete und anschließend erklomm. Oben stieß ich auf Lola, die dem Tode nahe war. Sie hinterließ mir eine kleine Karte mit einer Zunge und der Nummer 22 darauf. Im Café zeigte ich sie Lupe, und sie gab mir eine Jacke, welche eine weitere Karte verbarg. Ich machte mich auf zum Tätowierer, wo ich im hinteren Teil des Raumes erst die Kühlschranktür und dann das Gefrierfach öffnete. Schnell lief ich wieder in den vorderen Bereich und füllte das Gebräu aus der Pipette in die Flasche des Matrosen. Jetzt konnte ich ihm die Plakette wegnehmen.
Die Karte mit der 36 und dem Anker darauf zeigte ich dem Tätowierer und erhielt ein Foto von einem Katzenrennen. Also zurück zur Rennbahn. Dort erstellte ich mit dem Fälscher einen Rennabschnitt auf die 2. Rennwoche, Dienstag, 6. Rennen und gab ihn an dem großen Schalter ab, was mir Lolas Foto von Nick und Olivia einbrachte. Ich ging wieder in die Lounge und dort in die Küche. Sobald der Kellner im Schrank verschwunden war, schloß ich die Türen und versperrte sie zusätzlich mit der Sense. Nachdem Glottis das Faß geleert hatte, betrat ich erneut die Küche. Die Leiter wurde erklommen und das Faß mit dem Dosenöffner geöffnet. Ich stieg in das Faß und ließ mich von dem Dämonen in den Keller bringen. Hier bestieg ich den Gabelstapler und fuhr diesen in den Lift. Dort plazierte ich den Stapler so, daß seine Schnauze zur Tür zeigte und möglichst nahe am Knopf stand. Ich stieg ab, drückte den Knopf und sprang schnell wieder auf den Stapler. Während der Aufzug auf dem Weg nach oben war, fuhr ich die Gabeln durch die Schlitze unten am Tor, und die Gabeln hielten an der mittleren Etage den Aufzug auf. Nachdem ich den Hebel an der Seite des Staplers umgelegt hatte, öffnete sich das Tor. Jetzt konnte ich den Koffer einsacken, allerdings wurde er mir sofort wieder von Charly abgenommen.



Der Gabelstapler spielt eine wichtige Rolle beim Finden der verschwundenen Tasche

Wenigstens hatte ich den Gewerkschaftsausweis. Erneut betrat ich die Lounge und suchte Nick auf. Da ich ja nun das Foto als Druckmittel hatte, befreite er die Seebiene aus dem Gefängnis. Ich besuchte den Leichenbeschauer, warf die Plakette des Matrosen in die rechte Leiche und reichte ihm den Detektor, woraufhin Membrillo den Matrosen als tot meldete. Jetzt mußte ich noch einmal zurück in mein Büro im Café, um den rechten Tisch zu manipulieren. Die Polizei schloß mein Café, und jetzt gab es nichts mehr, das mich noch in Rubacarva hielt.

Kapitel 3

Auf dem Schiff betrat ich die Kabine und fand meine Crew erschossen vor. Ich stieg die Leiter hinab und wollte durch den Gang gehen, als die Hölle losbrach. In der Kabine, in welcher Glottis und ich uns nun versteckten, lichtete ich den rechten Anker mit dem rechten Knopf. Mit den Rudern lenkte ich das Schiff nach rechts, senkte den rechten Anker und hob ihn direkt wieder. Der linke Anker hing nun daran, und ich konnte durch das Bullauge hindurch mit meiner Sense die Anker am Bullauge befestigen. Ich drückte den linken Knopf, und das Schiff wurde fast auseinandergerissen. Mit Schub nach hinten riß es völlig, wir entkamen so aber auch den Killern. Nach kurzer Zeit sank das Schiff, und wir fanden uns auf dem Meeresboden wieder. Als ich aus dem Lichtkegel heraustreten wollte, hielt Glottis mich wegen der Seeungeheuer zurück. Kurze Zeit später kam ein kleiner Typ mit einer Lampe am Kopf vorbei, und ich sprach ihn an (1, 4). Chepito gesellte sich zu uns, ich griff mir seine Lampe und zog ihn dadurch zu Glottis, woraufhin dieser den kleinen Kerl einfach mitnahm.
Bei dem Kraken gingen wir nach rechts zu den Muscheln. Ich lief um die Muscheln herum, Chepito auf meinen Fersen, und wir gelangten an eine Mitfahrgelegenheit, als Chepito sich in den Muscheln verfing. An der Station fuhr ich mit dem Aufzug hoch und oben bis ins Büro von Domino. Nach einem kleinen Intermezzo fand ich mich in meinem neuen Büro wieder. Ich redete mit den Kindern im Käfig (3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 2), die mir einen kleinen Hammer an



An Meche führt im Spiel kein Weg vorbei

den Kopf warfen. Diesen hob ich auf und ging zu Meche. Ihr zog ich den Aschenbecher weg, worauf sie ihre Strümpfe mit der Glut ihrer Zigarette ruinierte und in den Mülleimer warf. Dort holte ich sie prompt wieder heraus, fuhr mit dem Aufzug nach unten und tauschte bei Chepito den kleinen Hammer gegen den Alles-Zerkrümler, sowie die Strumpfhose gegen eine Pistole.
Über das Fließband lief ich nach oben und durchstieß die Wasseroberfläche. Oben angekommen, stieg ich in den riesigen Kran und fuhr damit auf die andere Seite der Insel. Dort ließ ich den Greifer nach unten, stieg aus und ging an den Walzen vorbei zum Strand. Mit dem Alles-Zerkrümler löste ich die Kette von dem Greifer und stieg wieder auf den Kran. Ich ließ die Kette nach unten, welche sich in den Walzen verfing. Als ich sie wieder einzog, sprangen die Walzen aus der Fassung und landeten ebenfalls auf dem Strand. Mit dem Kran wieder ans andere Ende gefahren, ließ ich nochmals die Kette nach unten und verließ den Kran. Ich stieg wieder über die Fließbänder ins Meer und betätigte dort dreimal hintereinander den Hebel, was im Endeffekt dazu führte, daß sich die Kette am Anker des großen Schiffes verfing. Mit dem Kran zog ich nun das Schiff aus dem Wasser. Ich ging wieder zu Meche und gab ihr meine Waffe, worauf sie den Helden spielte, aber dann doch nur eingesperrt wurde. An der Stahltür im Flur zerbröselte ich mittels Alles-Zerkrümler das Schloß. Dieses stellte ich mit dem Rad nun so ein, daß sich die flachen Seiten der vier Segmente alle rechts befanden und ein kleiner Schlitz zustande kam. Dies gelang mir, indem ich das Rad in eine beliebige Richtung drehte, bis sich das oberste Rad mitdrehte; sobald das geschehen war, wechselte ich die Richtung und positionierte so alle Räder. In den Schlitz am Schloß hakte ich meine Sense ein und öffnete die Tür.



Nachdem wir die Räder richtig positioniert haben, bekommen wir diese viel zu schwere Axt

Ich ging hinein, fand aber nichts außer einer großen, viel zu schweren Axt. Ich schloß die Stahltür von innen und hielt die Sense an die Leitung oberhalb der Tür, woraufhin sich eine Geheimtür auftat. Ich zog die Axt in den Geheimraum und ließ die Klinge auf die Bodenplatte in der Mitte des Raumes fallen. Durch den Gang konnten wir entkommen, aber Domino folgte uns. Ganz der Held, sprang ich zu ihm hinunter und stach meine Sense in das Auge des Kraken, um Domino endgültig zu entkommen.

Kapitel 4

Erst ging ich über die Treppe ganz nach unten und öffnete dort den einsamen Sarg. Nach einem kurzen Wiedersehen erhielt ich einen Becher mit der Packmasse darin, der selbstredend in meinen Taschen verschwand. Während ich wieder nach oben marschierte, wurde ich gerufen und konnte gerade noch rechtzeitig Nicks Ende mitansehen. Als ich hinuntergehen wollte, reichte mir der Häuptling eine Notiz von Hector, die eigentlich mehr eine Drohung war. Nun führte mich mein Weg erst einmal zu Glottis, der schon ganz krank war. In der Küche hängte ich die Tasse an den dafür vorgesehenen Tassenhalter neben dem Toaster und nahm noch einen Lappen aus der Schublade mit. Diesen tauchte ich vor der Küche in Öl, das sich in den Fässern befand. Wieder in der Küche, stopfte ich den ölgetränkten Lappen in den Toaster, und schon hatten wir Treibstoff. In Rubacarva holte ich erst einmal beim Tätowierer das Eisspray aus dem Schränkchen an der Wand und ging dann zum Fischer, der aber kurz darauf verschwand. Ich sackte das Schiff in der Flasche ein und ging zur Küche im Blue Casket, wo ich die Flasche mit der Gelatine in dem Faß füllte. Als ich aus der Küche kam, traf ich kurz Olivia, der ich Bescheid geben sollte, wenn wir aufbrechen würden. Die Flasche mit der Gelatine überreichte ich Glottis, der daraufhin ging, um das ganze Faß zu leeren. Er übergab sich, als ich ihn anredete. Ich sprühte das Eisspray auf das Erbrochene, entschärfte schnell die Bombe, und schon konnte es losgehen.



Dämonen trifft man zu den unpassendsten Zeitpunkten

Im Lager der Freiheitskämpfer steckte ich die Hand der Leiche und das Foto aus der Tonne ein. Hectors Drohnachricht befestigte ich an der Taube und zeigte ihr das Foto des Verstorbenen. Ich redete Meche an, und wir teilten uns auf. Draußen nahm ich Glottis erst mal die Fernsteuerung weg. Dann erklomm ich die beiden Leitern zur Linken. Hinter der Bühne nahm ich den Kaffee und stieg damit die dritte Leiter empor. Oben positionierte ich mich über den Darstellern und schüttete den Kaffee auf sie hinunter. Nachdem die beiden gegangen waren, stellte ich das Gebräu auf die Platte zurück und stieg wieder die Leiter hoch. Dort steckte ich die Hand der Leiche in den Mixer des Schneewerfers und steckte diese provisorische Knochenmühle ein. Unten stattete ich der Garderobe noch einen Besuch ab, um mich maskieren zu lassen, und gesellte mich wieder zu Glottis. Ich betätigte die Fernsteuerung und benutzte die Knochenmühle mit der grünen Flüssigkeit unter dem Wagen. Die Knochen reagierten mit dem grünen Zeug in Form von Pflanzenwuchs. Der Gang rechts wurde betreten und mit der Knochenmühle der Boden nach Spuren abgesucht. Als ich an dem Eingang angelangt war und hindurch wollte, war mir klar, daß der Florist dort zu finden war, aber mir fehlte noch was. Als ich die Knochenmühle noch einmal einschaltete, kam mir die Idee mit dem Licht.

In dem Tunnel mit dem Krokodil fuhren wir ganz nach vorn, aktivierten per Fernsteuerung die Stoßdämpfer, und ich stieg ab. Gerade als ich die Leiter hinabklettern wollte, wurde das Krokodil auf mich aufmerksam. Ich stieg wieder empor, betätigte die Fernsteuerung, und das Auto landete auf dem Schwanz des Krokodils. Ich konnte also beruhigt hinunterklettern und den Laden des Floristen betreten. Mit der Sense schnitt ich dort den seltsamen Knubbel über der Tür ab, wurde 'rausgeschmissen, betrat den Laden natürlich aber gleich wieder, um mir eine Kanone zu besorgen. Nun ging es nach draußen und ins Kasino. Dort unterhielt ich mich zweimal kurz mit dem Typen auf dem Einrad, der sich als Freiheitskämpfer entpuppte. Auch Meche sprach ich zweimal an, da sie mich zunächst nicht erkannte. Ich warf Charly das Bettlaken über den Kopf und trug dem Einradtypen auf, den einarmigen Banditen zu knacken, an dem Charly spielte. Charly hüllte sich in das Bettlaken, und ich konnte mir auf der Toilette seine Klamotten anziehen.

Ich redete den Dämonen vor dem Fahrstuhl an, und dieser stellte mir Fragen, die ich beantworten sollte, um eingelassen zu werden. Mir fiel auf, daß der Dämon immer die Zahl als Antwort wollte, die auf der Tafel im Hintergrund neu erschien, also war es nicht schwer, an ihm vorbeizukommen. Oben traf ich auch schon wieder Celso und sprach ihn an. Nach einer kleinen Geschichte (2, 3, 3, 3, 3) konnte ich ihn zum Kauf überreden. Just als ich gehen wollte, tauchte Hector auf und bot mir einen Job an. Hinter dem Fuß der Reklame stellte ich mich auf den Rand des Daches und sprühte erst mit der Knochenmühle auf die Halterung, bevor ich anschließend die Dose Schleierkraut darüberkippte. Die Halterung brach, und ich konnte über die Leiter das andere Dach erreichen.

Olivia holte mich ab, und es stellte sich heraus, daß sie uns alle verraten hatte. Als nächstes betrat ich das Treibhaus und stieß auf Hector, der mich prompt mit langsam wirkender Munition erschoß. Schnell sprühte ich den Rest des Eissprays auf die Wunde und kam im Nu wieder auf die Beine. Ich redete kurz mit Sals Kopf, welcher auf der Rückbank des Wagens lag, bevor dieser sich opferte und auch Olivia mit sich nahm. Im Koffer fand ich meine Sense, die ich sogleich einsteckte. Auch das Doppel-N-Ticket von Sal wanderte in meine Jackentasche. Mit dem Ticket von Sal in der Hand, suchte ich die Wiese hinter dem Treibhaus ab und fand den Rest von ihm anhand des Geräusches, welches das Ticket in seiner Nähe von sich gab. Bei der Leiche fand ich einen Schlüssel, welcher zum Kofferraum des Wagens gehörte. Ich öffnete ihn, entnahm ihm die Waffe und marschierte zum Wasserreservoir. Auf dieses feuerte ich einige Schüsse ab. Nun hörte ich Hector schreien und lief zum Treibhaus, um nachzusehen. Tja, auch wenn es zeitweise nicht danach aussah, ich hatte es letztendlich doch geschafft!



Happy-End: Ein weiteres Abenteuer bestanden...

Tips und Tricks

Caesar 3

Weltherrschaft für Anfänger: Um Rom als Weltmacht zu deklarieren, können folgende Hilfestellungen nicht schaden:
Im Caesar 3-Verzeichnis gibt es eine Datei namens „c3_model.txt". Diese öffnet man mit einem beliebigen Texteditor (beispielsweise dem Wordpad) und kann nun beliebig im Bereich „All Buildings" einzelne Werte manipulieren:
Eine typische Zeile sieht wie folgt aus:
39,Gardens,{,12,3,1,-1,3,0,0,0,}, wobei 12 der Preis ist, 3 das Bedürfnis der Bevölkerung nach diesem Gebäudetyp usw. In diesem Beispiel müßte man 12 Dinar für dieses Gebäude zahlen. Wenn man aber statt dessen einen negativen Wert einträgt, bekommt man den Bau des Gebäudes in dieser Höhe bezahlt! Beispiel: **39,Gardens,{,-1000,3,1,-1,3,0,0,0,},**. Mit dieser Einstellung würde man für den Bau eines Gartens je 1.000 Dinar bekommen. Dies kann man auch mit jedem anderen Gebäudetyp ausprobieren! Wenn man die zweite Ziffer auf einen höheren Wert setzt, kann das eigene Vermögen nicht mehr schrumpfen.
Wichtig: **Bitte nur die Werte in den geschweiften Klammern ändern!**

Colin McRae Rally

Der gute Colin hatte es nicht immer leicht. Damit auch wir Sterblichen in den Rallyehimmel können, hat unser Leser Stefan Brieger fleißig nach Cheats geforscht. Hier die Resultate:

TROLLEY	Vierradlenkung
FORKLIFT	Hinterradlenkung
HELIUMNICK	Der Beifahrer spricht etwas mickymausig
MOREOOMPH	Turbo-Modus
BLANCMANGE	Gummiauto
BACKSEAT	Der Beifahrer wird ausgewechselt
PEASOUPER	Alle Strecken werden durch Nebel verdüstert
OPENROADS	Alle Strecken werden freigeschaltet
SHOEBOXES	Alle Wagen werden freigeschaltet

Gute Fahrt! Und anschnallen nicht vergessen!

Das fünfte Element

Wer weder als Leloo noch als Korben gegen Zorgs Armeen bestehen kann, dem sei mit diesen Codes unter die Arme gegriffen. Nachdem sie im Hauptmenü eingegeben wurden, muß ein neues Spiel gestartet werden, um sie zu aktivieren:

RALPH	Levelauswahl
DAVID	unbegrenzte Energie
JEROME	Extraschild
OLIVIER	alle Waffen
FANETTE	alle Objekte
BENOIT	alle Filme
JOEL	aktiviert alle Cheats auf einmal

Und wir warten derweil auf das sechste Element…

Excessive Speed

Um in Chaos Works' Spaßrennen auch mal die höheren Strecken mit allen Autos befahren zu können, gibt man im Hauptmenü einfach **Alltracks** bzw. **Allcars** ein. Tip: Um an das Bonusauto „Elvis" zu kommen, muß man im „Klatsch-die-Fliege"-Spiel (im Hauptmenü in die rechte untere Ecke klicken) einen Highscore erreichen. Im Multiplayermodus steht es aber auch ohne diese Anstrengung zur Verfügung.



Mit dem Bonuswagen fährt es sich gleich doppelt so gut!

H.E.D.Z.

Ein paar kleine Tips für die originelle „Kopfsimulation":
Im Spiel drückt man „T" für die Kommandozeile und tippt danach Folgendes ein:

OH MY GOD	Damit wird man unverwundbar
TOO HARD FOR ME	Dies schaltet die Gegnerintelligenz aus

Mit diesen Codes dürfte man nicht mehr allzu kopflos erscheinen.

Knights and Merchants

Hier ein paar Kniffe zu Topwares Hitsim „Knights and Merchants"; sie können allerdings nur in den Aufbaumissionen verwendet werden, da ein Lagerhaus vonnöten ist:
Menge jeder Ware um 10 erhöhen
Zuerst muß man das Lagerhaus anklicken und danach folgende Waren markieren (das rote Dreieck oben rechts muß sichtbar sein):

- **1. Reihe: 3. Ware (Holz)**
- **2. Reihe: 2. und 4. Ware (Eisen u. Weinfässer)**
- **3. Reihe: 1. und 5. Ware (Brote u. Schweine)**
- **4. Reihe: 1. und 5. Ware (Häute u. Eisenrüstung)**
- **5. Reihe: alle Waren**

und zu guter Letzt die Armbrust in der untersten Reihe. Nach einer kurzen Wartezeit ist der Warenbestand um 10 erhöht. Diese Aktion ist beliebig wiederholbar.
Levelende
Hier führt man die gleiche Aktion aus, nur mit dem Unterschied, daß man als letztes statt der Armbrust das Pferd in der untersten Reihe anklickt. Nach der auch hier folgenden Wartezeit gilt der Level als gewonnen.

Railroad Tycoon 2

Um die Cheats in Microprose' Klassikernachfolger verwenden zu können, drückt man im Spiel auf „Tab" und tippt Folgendes ein:

BigfootGold	schließt das Szenario mit Goldmedaille ab
BigfootSilver	schließt das Szenario mit Silbermedaille ab
BigfootBronze	schließt das Szenario mit Bronzemedaille ab
BigFoot	Spiel wird allgemein gewonnen
Powerball	zusätzliche 100.000 Geldeinheiten
Slush fund	zusätzliche 1000 Geldeinheiten
Viagra	Bevölkerung wächst schneller
Speed Racer	Züge fahren schneller
Show me the trains	Man bekommt Zugriff auf alle Züge

Außerdem haben wir noch einige Cheats, deren Auswirkungen nicht genau bekannt sind – aber Versuch macht klug!
BoBo
King of the hill
Cattle futures
Let me in
AMD103
Casey Jones
Overtime



Leider quittiert das Programm betrügerische Eingriffe nicht nur mit netten Spielhilfen, sondern auch mit hämischen Kommentaren

Lode Runner 2

Auch wenn es dem aufgemöbelten Klassiker etwas an Qualität mangelt, können ein paar hilfreiche Cheats nicht wirklich schaden:
Zuerst drücke man im Spiel „Esc", um ins Optionsmenü zu kommen. Dort tippe man „glazed donut" ein, woraufhin der Cheat aktiviert wird. Die folgenden Codes werden jeweils mit einem kleinen Ton bestätigt:

F3	einen Level zurückgehen
F4	einen Level vorgehen
Alt F12	fünf zusätzliche Leben
Alt 8	jeweils 10 Bomben jeder Sorte
Alt K	„Beach Ball"-Power-up
Alt I	„Inviso"-Power-up
Alt T	„Morph-Power-up
Alt B	„Cloak-Power-up

Damit sollten größere Probleme in ein tiefes Loch gefallen sein.

Spearhead

Ich wär so gern unverwundbar: Um dies in Interactive Magic's Panzersim zu erreichen, drückt man im Spiel gleichzeitig die Tasten **S P E A R H** und tippt zuletzt auf **Backspace**. Voilà, dank dieser Fingerverknotung haben wir ein deutlich einfacheres Ballerspiel gezaubert. Viel Spaß beim fröhlichen Herumknallen!



Dank des Cheats fällt die Panzerhatz deutlich leichter

Wir zählen auf Sie...

Sie haben aktuelle Cheats und Lösungen, wir drucken sie ab! Voraussetzung dafür sind natürlich Aktualität, Funktionalität und Originalität, will sagen: 2 Jahre alte Cheats, die schon damals nur in der Betaversion Resultate zeigten, wandern ohne Umwege in den Papierkorb. Beim Abdruck einer umfangreichen Komplettlösung können für Sie andererseits **bis zu 500 Mark** herausspringen! Gerade bei solcherlei Lösungshilfen wären wir für unterstützende Spielstände oder Screenshots sehr dankbar. Sollten Sie selbst eine Frage haben und auf unserer Homepage (**http://www.pcjoker.de**) keine Antwort finden, steht Ihnen noch unsere **Telefonhotline jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr unter den Nummern 08106/89 96-02 bzw. -03** offen. **Bitte keine Faxanfragen oder Lösungsbitten ohne frankierten Rückumschlag!** Die Adresse für Hilfesuchende und -bietende bleibt jedoch stets dieselbe:

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 2/97 AUF EINEN BLICK



Flop des Monats

Hi Ghost, ich würde gern mal wissen, was „Urteil" genau bedeutet. Ratet Ihr die Wertung, oder was? Und warum spreche ich Dich in der Mehrzahl an, wenn ich am Anfang „Hi Ghost" sage? Oder ist das der Pluralis majestatis? Ich habe mir jedenfalls Folgendes überlegt: Wenn Ihr schon nicht mehr Spiele ins Heft packen wollt, wie von Werner Grünäugl in der letzten Ausgabe gefordert (0,38 Tests pro Seite), dann testet doch wenigstens regelmäßig den „Flop des Monats". So gibt es ein Spiel, das echt schlecht ist und an dem die Redakteure ihre Wut auslassen können, ohne daß es zu viel Platz wegnimmt!
Benjamin Dörr, Münchenerstr. 24, 10779 Berlin

Ich für meinen Teil würde gerne mal wissen, was „die Wertung raten" bedeutet? Daß der Begriff „Urteil" bei uns für den Gesamteindruck steht, ist mir hingegen klar. Unklar wiederum, was ein „Flop des Monats" (außer Ärger mit dem Hersteller) bringen soll: Auch wenn wir gelegentlich zugunsten großer Titel auf die Besprechung von ein, zwei Müll-Games verzichten, fallen doch sowieso jeden Monat genug Verrisse ab. Und natürlich darfst Du weiterhin Ihr zu mir sagen!

Feiner Zug

Etwas wie Eure Online-Rubrik gibt es nicht in jedem PC-Spieleheft. Euer Abo nenne ich schon deshalb bald mein eigen, dazu noch „Die Siedler 3" – feiner Zug von Euch, echt! Sag mal, Ghost, gibt es noch mehr von Deiner Art?
Timucin J. Karatas, E-Mail: trax@rh-edv.de

Gerne würde ich mich als Einzelstück ausgeben, doch es spukt nahezu überall: Welches Magazin und welcher Hersteller hätte keine Leichen im Keller? Manche sind halt lebendiger als andere…

Verbraucherbetrug

Also irgendwie seid Ihr alle nicht mehr ganz koscher: Am 31.10. erhalte ich jetzt meine Abo-Ausgabe für den Dezember 1998. Ich schwanke zwischen Amusement und Ärger. Eigentlich wäre mir meine Zeit für diese E-Mail viel zu schade, und ich würde einfach das Abo kündigen, da ich nicht einsehe, mit meinem Geld auch noch offensichtlichen Verbraucherbetrug zu finanzieren. Nun ist Ihr Blatt aber eines der Besseren, und es würde mir ganz einfach irgendwie fehlen. Ganz so ungeschoren wollte ich Sie aber doch nicht davon kommen lassen und möchte deshalb hiermit deutlich zum Ausdruck bringen, daß Sie mir mit dieser Täuschung und diesem Schwachsinn gewaltig auf den Keks gehen!
So, und jetzt warte ich darauf, daß zum Jahresende gleich das ganze Abo für 1999 im Briefkasten liegt – wundern würde ich mich darüber nicht mehr…
Martin Preiß, E-Mail: MartyMcFly@t-online.de

Täuschung, Verbraucherbetrug gar? Mit Sicherheit nicht, denn die Numerierung der Heftfolgen hat auf deren Inhalt und Ausstattung ja keinerlei Einfluß. Schwachsinn? Möglich, doch da kann ich mich nur immer wiederholen: Als wir uns dem „Aktualitätswahn" der Mitbewerber noch verweigerten, hat dies tatsächlich zu Umsatzeinbußen geführt – also heulen wir eben mit den Wölfen. Und wenn das Geld für bessere Papierqualität und topaktuelle Vollversionen auf der Begleit-CD bringt, sind doch alle glücklich, oder?

Mit 70 fängt der Spaß erst an

Da ich seit der ersten Ausgabe treuer Fan und Abonnent Eurer Zeitschrift bin, erlaube ich mir heute mal etwas Kritik an den Spielevollversionen. Es stört mich doch sehr, daß Ihr da zeitweise Games bringt, die Ihr in Euren Beurteilungen selbst verrissen habt – z.B. „Brain Dead 13" oder „Surface Tension". Man könnte doch eigentlich erwarten, daß eine von Euch ausgewählte Vollversion mindestens 70 Prozent in der Gesamtnote erreicht haben sollte. Schließlich sind es ja Eure eigenen Bewertungen, die ich übrigens immer als recht treffend empfinde.
Andreas Möller, Seldeneckstr. 16, 76185 Karlsruhe



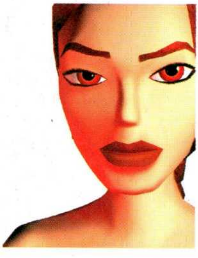
Neues Jahr, alte Probleme: Ein Hardware-Karussell im Turbogang und (über-) eifrige Jugendschützer werden uns PC-Gamer wohl noch bis in das nächste Jahrtausend hinein beschäftigen. Doch auch die stetigen Verbesserungen am Heft sind nicht zuletzt den Leseranregungen auf diesen Seiten zu verdanken.

Aber genauso ist es doch: Wenn wirklich mal ein schwächerer Titel auf der Beilagscheibe ist, dann nur als Quasi-Bonus zu einem oder mehreren feinen Games. Und allein für das kommende halbe Jahr kann ich Dir schon drei oder vier Tophits versprechen – laß Dich überraschen!

Gerüttelte Prämien

Euer Mag ist das beste auf dem ganzen Markt, Ihr seid sogar so toll, daß ich mir (fast) jede Ausgabe kaufe. Falls Ihr Euch nun fragt, warum ich nicht Abonnent bin, ist die Antwort ganz einfach: Eure Abo-Prämien sind der letzte Sch… äh, nicht überzeugend. Warum könnt Ihr nicht als Prämie einen Force-Feedback-Joystick verschenken? Sollte das einmal der Fall sein, habt Ihr einen (bestimmt mehrere) Abonnenten mehr, denn am Heft liegt es bestimmt nicht! Zwei Anliegen hätte ich noch:
1. Bitte, bitte, bitte, bringt ein Lara Croft Poster wie einige andere Magazine!
2. Euer Joker-TV ist meiner Meinung nach etwas zu kurz: Gerade mal fünf Minuten für nur zwei Spiele, und das einmal in zwei Wochen.
Johannes Kern, Adresse liegt der Redaktion vor

Wer trotz Prämien wie „Siedler 3" oder „Grim Fandango" lieber mehr Geld am Kiosk ausgibt, kann das gerne tun. Doch läßt sich an zwei Fingern ausrechnen, daß für den Verlag bereits hier kein Geld zu verdienen ist – prämierte Abos rechnen sich erst im zweiten Jahr. Wie also sollen wir bitte einen Force-Feedback-Stick zum Preis von rund 350 Mäusen als Prämie für ein Abo im Wert von etwa 100 Mark ausloben?! Höchstens in Form von Aufzahlung, wozu nach unserer Erfahrung nur die wenigsten bereit sind.
Apropos Bereitschaft: Laut der jüngsten Umfrage sind unsere Leser überwiegend zu alt, um sich für Poster begeistern zu können – und seien es auch Pinups von sexy Lara. Doch extra für Dich gibt's an dieser Stelle Teil eins von 1.042 Folgen des kleinsten Lara-Starschnitts der Welt. Die Länge von Joker-TV hängt dagegen von der Bereitschaft seitens SAT 1 ab, die Sendung „Clubhouse: Level X" auszudehnen.





Der Ghostbuster

Ihr vom PC Joker seid echt spitze, besser geht's kaum noch. Mich persönlich stört nur eines: Da wollt Ihr seriös sein (keine Joker-Fratze am Cover etc.), und dann dieses Ghostwriter-Gelaber. Ich finde, es sollte ersichtlich sein, wer die Briefe beantwortet – und derjenige sollte sich dann nicht hinter dem Pseudonym „Ghost" verstecken. Jetzt würde mich noch interessieren, ob ich auch eine Belohnung erhalte, wenn ich mein Abo verlängere? Sonst wäre es ja cleverer, ich würde dieses kündigen und mich dann neu werben lassen, um die tolle Prämie zu bekommen!
Name und Anschrift liegen der Redaktion vor

Umgekehrt wird ein Schuh daraus: Wo andere Briefkastenonkels sich hinter dem schwammigen Begriff „die Red." verstecken, stehe ich mit meinem Namen! Okay, diese Antwort wird Dich jetzt vielleicht nicht befriedigen. Und leider wohl auch nicht, daß Abo-Verlängerer (und nur sie!) demnächst eine Exklusiv-Prämie erhalten: ausgerechnet den numerierten und handsignierten Kunstdruck eines extra und ausschließlich für Abonnenten erstellten Ghost-Comics!

Unsaubere Methoden

Es ist schon länger her, daß ich mir den PC Joker besorgt habe. Als erstes sind mir die neue Plazierung der Cover-CDs sowie das verbesserte Layout aufgefallen. Allerdings hatte ich mir das November-Heft aufgrund des Aufdrucks „Erster Test zu Siedler 3" gekauft. Nachdem ich diesen jedoch durchgelesen hatte, mußte ich enttäuscht feststellen, daß es sich lediglich um einen Vorabtest handelte. Dabei hat Michael so was doch erst im Editorial 5/98 als „unsaubere Methoden" gebrandmarkt. Habt Ihr Eure guten Vorsätze nun aufgegeben? Das wäre schade, denn ansonsten bin ich mit Eurem Heft sehr zufrieden!
Timo Poppe, Rat-Deycks-Str. 1B, 51379 Leverkusen

Vorabtests, die nur verkappte Previews sind, halten wir nach wie vor für verwerflich. Wenn ein Produkt jedoch weitgehend testreif ist, eine endgültige Bewertung wegen fehlenden Feinschliffs aber noch nicht korrekt wäre, scheint uns der Vorabtest das probate Mittel für aktuelle Information unserer Leser zu sein. Etwa vergleichbar den Automagazinen: Bei neuen Modellen kommt zumeist erst ein Artikel unter dem Motto „schon gefahren", dann der Test auf Herz und Nieren.

Verlierer unter sich

In der Hoffnung, ein Spiel zu gewinnen, habe ich Eure dämliche, blöde, bescheuerte, aufdringliche und ätzende Leserumfrage beantwortet. Schade um die verlorene Zeit! Was labert Ihr von mehr als 100 Preisen, wenn dann nicht alle Teilnehmer gewinnen? Jetzt fühle ich mich richtig verarscht und werde auch nie wieder bei einem Eurer unfairen Preisausschreiben mitmachen. Sucht Euch doch andere Blödmänner, ich bin zum letzten Mal darauf reingefallen. Das Geld für Euer Käseblatt spare ich mir zukünftig auch. Bei der Konkurrenz gewinnt man wenigstens ab und zu mal ein Spiel, was bei Euch, wie gesagt, in meinem Fall nicht der Fall ist.
Dabei habe ich Eure Zeitung von Ausgabe 6/91 an gelesen und war sogar so blöd, sie ab Ausgabe 1/99 zu abonnieren – aber jetzt ist sie für mich gestorben. Richtig gelesen, das Abo ist zu stornieren! Hoffentlich denken alle Leser, die nichts gewonnen haben, so wie ich, dann meldet Euer Verlag bald Konkurs an. Gönnen würde ich Euch das von ganzem Herzen!
Oliver Speckert, Hodenberger Str. 60B, 28355 Bremen

Ist schon wieder der erste April, bist du's, Joker? Weil, das kann doch wohl nicht ernst gemeint sein: Glaubt wirklich irgendjemand da draußen, daß bei der Lesererhebung einer Zeitschrift mit weit über 200.000 Exemplaren Auflage insgesamt nur 100 Leute mitmachen? Und dieser jemand will dann auch noch allen Ernstes sein Abo kündigen, weil er bisher noch in keinem Preisausschreiben gewonnen hat?! Ach Olli, die Menschen sind schwer zu verstehen…

Frühstart

Da halte ich also am 31.10.1998 das Dezemberheft in Händen, und was muß ich sehen? Die Gewinner der Leserumfrage aus der letzten Ausgabe! Dabei war doch der Einsendeschluß für die Verlosung der 30. Oktober, also gerade mal einen Tag her. Ich frage mich nun, wie Ihr das geschafft habt, selbst wenn Ihr nicht, wie sonst üblich, den Poststempel als Einsendeschluß nehmt. Nachdem mein Fragebogen erst Mittwoch oder Donnerstag und somit zu spät für die Verlosung eingetroffen sein dürfte, bin ich schon etwas sauer…
Roland Harter, E-Mail: isildur@gmx.de

Schuld war mal wieder das Druckfehlerteufelchen: Eigentlich hätte als Einsendeschluß der 20.10.1998 ausgewiesen sein sollen, entsprechend fand die Ziehung der Gewinner statt. Weil wir aber auch finden, daß der Rechtsweg nicht zum Holzweg werden darf, haben wir ein paar weitere Games aufgetan und unter den später eingetroffenen Teilnehmern verlost. Vielleicht warst Du ja hier dabei, wir drücken alle Daumen!

Fachchinesisch

Hallo Leute, hier habt Ihr mal was zu lachen, denn lachen ist gesund.

3 1/2 Zoll: 3 Zollbeamte + 1 strafversetzter Schupo
5 1/4 Zoll: 5 Zollbeamte + 1 Drogensuchhund
Bildschirm: Regenschutz mit Springer-Reklame
1 Bit: bekanntes Pils aus der Eifel
1 Kilobyte: 8192 Bit, also ca. 27 Hektoliter Bier
CeBit: Pils mit Vitamin C
CD-ROM: Diplomatenkennzeichen der Hauptstadt Italiens
Controller: Eltern, Lehrer usw.
Demoversion: Versuch der Softwarehersteller, die Anwender vor einem neuen Produkt zu warnen
EDV: Ende Der Vernunft
Festplatten: gibt's beim Partyservice
Interface: Fahndungsfotokartei von Interpol
Keyboard: Schlüsselablage
Mikroprozessor: sehr kleiner Staatsanwalt
Netzwerk: Spinnerei
RAM: unter Legasthenikern beliebtes Milchprodukt
ROM: Hauptstadt Italiens
Schnittstelle: Wursttheke/Friseur/Verletzung
Vollversion: die Erfüllung aller Drohungen der Demoversion

Und hier noch einige Herstellerangaben und was sie bedeuten:

aufrüstbar: Das Grundgerät alleine ist wertlos
bewährte Technologie: veraltetes Gerät
einfache Bedienung: idiotensicher, bis jemand die Tastatur benutzt
erweitert: Zu den altbekannten Fehlern sind neue hinzugekommen
frei programmierbar: Es ist noch keine Software dafür vorhanden
handelsüblich: wird von uns nicht mitgeliefert
keine Programmiersprache nötig: Es ist keine vorhanden
konsequente Weiterentwicklung: Wir haben alle Fehler noch mal gemacht
modernste Technologien: Besser können wir es nicht
Standard: abgekupfert
zukunftsweisend: Der Abwärtstrend geht weiter
Urs Bächler, Derrey Erbinaz, 1785 Cressier, Schweiz, E-Mail: urs.bächler@imtf.ch

Und wir dachten, das unlängst eingeführte Glossar für Fachbegriffe im Heft wäre innovativ!

Verlustvortrag

Erst mal entschuldige ich mich bei dem- bzw. derjenigen, der/die die folgenden Zeilen als erster/erste lesen muß, weil ihn/sie bestimmt keine Schuld trifft. Keine Gnade hingegen für die Schwachmatte, welche bei Euch die dem Heft beigefügten Vollversionen betreut:

„Air Warrior 2" gab unter Win 98 bloß irgendwelche Fehler aus. Und als ich dann die Deinstallation bemühte, war hinterher meine komplette Spielepartition leer! Jetzt sind natürlich auch all meine Speicherstände weg, dabei war ich bei „Tomb Raider 2" im vorletzten Level, in „Unreal" fast am Ende und...
Okay, für die Vollversion könnt Ihr nix – aber warum prüft Ihr Pappnasen so was nicht?!
Kai Luers, E-Mail: luers@olis.north.de

Warum wir so was nicht prüfen? Weil wir z.B. unsere Festplatten auch nicht auf Spülmaschinen- und Mikrowellentauglichkeit checken. Anders gesagt: Ein Spiel im Hauptverzeichnis einer Partition zu installieren, ist schon sehr abwegig – nicht zuletzt aus dem genau bei Dir eingetroffenen Grunde. Man weiß schließlich im vorhinein nie, wie eine Uninstall-Routine arbeitet. Dennoch wären selbst in Deinem Ausnahmefall die Savegames doch mit Hilfe des Undelete-Befehles zu retten gewesen, oder?

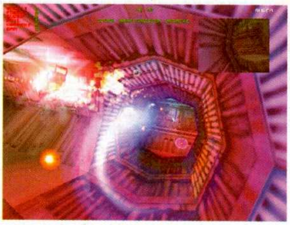
Der Internetstreik

1. Ihr seid tatsächlich (auch) über AOL online? Kriegt Ihr den Zugang geschenkt oder werdet Ihr gezwungen?
2. Werdet Ihr eigentlich noch über den Internetstreik am 1. November berichten? OK, für eine Ankündigung ist es jetzt einige Wochen zu spät, aber einen Nachbericht wäre die Sache doch vielleicht wert.
3. Warum verlegt man den Sitz der BPjS nicht nach Raccoon City?
4. Einen Moment bitte, ich muß mal eben jemanden töten – war heute einfach ein paar Minuten zu lang im Baller-Dungeon, sorry.
5. Weiter so!
E-Mail: agentr2@gmx.net

1. *Tatsächlich verfügen wir über ermäßigte Accounts für Journalisten bei nahezu jedem Online-Dienst.*
2. *Am 1.11. lief eine Initiative nach italienischem Vorbild, um die Telekom zur Einführung niedrigerer Tarife für Internet-User zu bewegen: Einen Sonntag lang sollten keine Privatnutzer online gehen. Bis zur Senkung soll es vielleicht noch weitere „Streiks" geben, mehr Informationen dazu unter der Internetadresse: www.gamespy.de/internetstreik*
3. *Die in Raccoon City (liegt in „Resident Evil") ansässigen Zombies erlauben es nicht: Ihre Kinder könnten verweichlichen...*
4. *Kein Problem, die Geisterwelt braucht frisches Blut, hehe*
5. *Nein, Schluß jetzt!*

Das literarische Quartett

1. Zuerst ein großes Lob an Deine Redakteure, lieber Ghost: Die hast Du klasse erzogen! Das Heft ist folglich sehr gut, und die Vollversionen sind fast jedesmal eine Bereicherung, zumal bei dem Preis. Auch die Idee mit dem Stadtgespräch gefällt mir, da sieht man mal, welche Leute (Beruf, Alter) welche Meinung haben.
2. Hört auf, Freeware-Spiele zu „verkaufen"! Bereits „Dunkle Schatten 1 & 2" von Ausgabe 11/97 hätten unter die Kategorie Goodies gehört, dito „Wing Commander: Secret Ops." diesen November. Ich hoffe, Du kannst Michael das schonend beibringen – er muß im Editorial ja auch nicht immer Lobesreden über die Vollversionen halten.
3. Eine Nichtbewertung von Spielen" ist in einigen Fällen durchaus gerechtfertigt, aber ich verstehe nicht, wieso „N.I.C.E. 2" keine Note bekam. Die Nägel, das Öl und die Raketen sind im Vergleich zu Panzer-, Heli- oder Flugsimulationen doch harmlos! Wahrscheinlich kriegt „Diablo 2" auch keine Note mehr, denn das wird wohl blutiger als „N.I.C.E. 2" werden...
4. Da ich mich seit über einem Jahr regelmäßig mit Freunden zum Netzwerkspielen treffe, bin ich immer an guten Multiplayerspielen interessiert. Leider erkennt man bei Euren Tests nicht immer, ob das Spiel dabei langfristig mehr Spaß macht. „Forsaken" wurde da zwar herausgehoben (rekordverdächtige sechs Sätze), aber meiner Meinung nach noch zu wenig: Das Game ist im Actionbereich einfach unschlagbar! „Commandos" hätte man für den Multiplayermodus dagegen eher ein paar Punkte abziehen müssen. Es macht einfach keinen Spaß, sich vor jedem Spiel um den Green Beret oder Marine zu streiten – ganz zu schweigen von dem nicht gerade einfach einzurichtenden Netzwerkserver. Daher flehe ich Dich an, Ghost: Führt doch bitte Multiplayer-charts ein, quasi als Ergänzung zu den Leser-charts!
Matthias, E-Mail: m.a.d.@gmx.net


Forsaken: das beste Actionspiel für Multiplayer?

1. *Gut erzogen? Soll das heißen, ich kann die Jungs wieder aus der Dunkelhaft entlassen?*
2. *Bei allen erwähnten Programmen handelte es sich um „Dreingaben" zu den eigentlichen Vollversionen der Begleit-CD: Bei Ausgabe 11/97 war das neben „Dunkle Schatten 1 & 2" das damals gerade erst ein halbes Jahr alte Adventure „Bazooka Sue", bei Ausgabe 11/98 gab es neben dem (übrigens als Bonus-Special gekennzeichneten) „W.C.: Secret Ops" gleich noch fünf weitere Games, darunter „Air Warrior 2".*
3. *„N.I.C.E. 2" erhielt in Heftfolge 9/98 einen Vorabtest, die endgültige Besprechung haben wir samt Note in der letzten Ausgabe nachgereicht. Mit wegen Indizierungsgefahr unbenoteten Spielen hatte dies nichts zu tun.*
4. *Die ersten Schritte sind gemacht: In dieser Ausgabe kannst Du erstmals auch das Online-Spiel des Jahres wählen! Eine entsprechende Ergänzung in den Charts klingt vielversprechend, und getrennte Noten für Solo- und Multiplayer gibt es in Einzelfällen ja schon immer – ganz aktuell z.B. für die Brettspielkonvertierungen „Scotland Yard" und „Manhattan".*

90 ist kein Alter

Ein Lob meinerseits, Euer neues Heft ist wieder echt gelungen! Habt Ihr jetzt immer 150 Seiten oder nur zu besonderen Anlässen? Auch das Cover 12/98 mit dem Echsenauge sieht wirklich stark aus. In dem Zusammenhang kann ich die Kritik von Christian Martin („Das Cover, das unbekannte Wesen", PC Joker 12/98) nicht verstehen: Coole Spiele-Artworks sind doch besser als dieses alte Amiga-Outfit, zumindest im Jahre 1998! Auch die neuen Heads sind gelungen, und zum ersten Mal finde ich sogar den Comic richtig gut.
Und was sehe ich da auf Seite 77: Half-Life! Endlich mal ein Game, das wieder über die 90 Prozentmarke stößt (außer der NHL-Reihe, natürlich). Noch eine Frage: Könntet Ihr nicht bei den Leserbriefen außer Name und Adresse auch das Alter mit abdrucken? Das wäre bei Leserkontakten sicher sehr hilfreich.
Florian Münch, Wilhelmstr. 94/3, 73760 Ostfildern, E-Mail: Flo@t-online.de

Danke für die Blumen! Vorerst ist weiterhin mit zumindest 150 Seiten pro Heft zu rechnen, und das trotz teurer Papierqualität. Auch mit 90 Prozent-Titeln muß man immer wieder rechnen, wie aktuell etwa „King's Quest 8" beweist. Nur mit einer Altersangabe in den Briefen würde ich nicht rechnen, immerhin hast selbst Du so was nicht dazugeschrieben!

Schreib mal wieder!

Auch im neuen Jahr sind diese Seiten wieder konstruktiver Heftkritik, wichtigen Fragen, innovativen Anregungen und interessanten Statements gewidmet – ich warte auf Ihre/Eure Zuschriften! Sollte im Brief ausdrücklich der Wunsch nach Anonymität geäußert sein, verzichten wir natürlich auf den Abdruck von Namen und/oder (E-Mail-)Adresse. Schriftstücke mit beigefügtem RÜCKPORTO (im Ausland Internationale Antwortscheine) werden darüber hinaus persönlich beantwortet, falls am Umschlag ein leserlicher Absender und nebenstehende Anschrift prangen. CU in vier Wochen!

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de


1 STIMMUNGSVOLLER CHRISTBAUMSCHMUCK
ALLE JAHRE WIEDER DIE GLEICHE LEIER: ALLE WOLLEN BESCHENKT SEIN, ABER DU HAST NUR EINE HANDVOLL KLEINGELD ÜBRIG. WER NICHT RISKIEREN WILL, NÄCHSTES JAHR SELBST LEER AUSZUGEHEN, BRAUCHT SCHLEUNIGST EIN PAAR PFIFFIGE IDEEN. VIER DAVON FINDEST DU HIER — ALSO NICHTS WIE REIN IN
2 FÜR DIE MAMI
GHOST'S COOLE WEIHNACHTS~BASTELSTUBE
FÜR MAMIS NUDELHOLZ BRAUCHEN WIR ETWA 217 CDs, SUPERKLEBER, EINE SCHRAUBZWINGE, 45 cm VON DER VORHANGSTANGE UND DIE BEIDEN ENDSTÜCKE ALS GRIFFE. ALLES ZUSAMMENFÜGEN, SCHRAUBZWINGE WIEDER ABMACHEN — FERTIG!!
DAS BASISMATERIAL FINDEST DU ÜBERALL IN DEINEM ZIMMER VERSTREUT: CDs!!! EINFACH UNTER DIE VORZEICHNUNG HIER IN DER MITTE LEGEN, BLAUPAUSE ZWISCHENLEGEN UND GEWÜNSCHTE ZACKEN-ANZAHL DURCHPAUSEN, MIT LAUBSÄGE AUSSÄGEN, OBEN LOCH EINBOHREN, FADEN DURCH — FERTIG!
FÜR UNSERE GEFIEDERTEN FREUNDE EIN SPIEGEL MIT INTEGRIERTEM KNUSPERLE: EINFACH EIN GUT ABGESCHLECKTES MARSH-MALLOW ZUR HÄLFTE DURCH EINE CD SCHIEBEN, IN TRILL WÄLZEN, NACH BELIEBEN MIT GLÖCKCHEN ETC. VERZIEREN — FERTIG!!
12 CDs WERDEN RATZ-FATZ ZU PRAKTISCHEN GLAS-UNTERSETZER, ZUSAMMEN IN EINER FORMSCHÖNEN AUFBEWAHRUNGSBOX (GIBT'S IN JEDER BESSEREN ÖFFENTLICHEN TOILETTE — SCHRAUBENZIEHER NICHT VERGESSEN!)
DAS SCHENKT DER WEIHNACHTSMANN SEINER FAMILIE!
3 FÜR OPI
4 FÜR HANSI UND VINCI



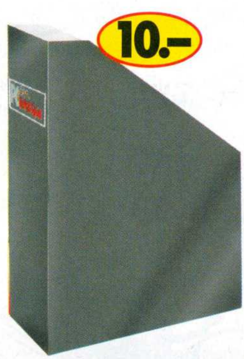
CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds



JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.



SAMMELORDNER



ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien"



JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–



MAUSPAD



JOKER-BOX
für TC-Spieler



ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–



CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben



JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies (einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)



Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D
12/98	Dunkle Manöver

PC JOKER HEFT & SPIEL (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ich bezahle ● per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
● per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

Artikel	
PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 5/98
	☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐ 11/98 ☐ 12/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93
	☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94
	☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95
	☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ Set
Joker CD-Mix	☐ Stück
CD-Tasche	☐ Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Joker TC-Box	☐ Stück
Mousepads	☐ Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐ Extreme Assault ☐ Tunnel B1 ☐ Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐ Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐ Stück
Joker Hit Collection	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Sammelordner	☐ Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 117, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 1/98 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%
2000: The Quest	11/98	Online	schwach
3D Billard	3/98	Simulation	60%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%
3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Actua Tennis	12/98	Sport	48%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%
Adrenix	7/98	Action	62%
Air Attack	**6/98**	**Online**	**gut**
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Aliens in the House	12/98	Action	22%
Aliens Online	7/98	Online	mittel
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Antigotchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%
Apollo 18: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Army Men	7/98	Action	69%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Barrage	11/98	Action	74%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Battlezone	**4/98**	**Genre-Mix**	**87%**
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
Blade Runner	**1/98**	**Abenteuer**	**88%**
Blaster!	3/98	Action	64%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%
Boggle	2/98	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
BugRiders	4/98	Sport	35%
Bundesliga 99 - Der Fußball-Manager	12/98	Sport	73%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%
Caesar 3	12/98	Strategie	79%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Chartbuster	10/98	Simulation	66%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
Combat Flight Simulator	12/98	Simulation	80%
Command & Conquer: Sole Survivor	3/98	Online	mittel
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Creatures 2	10/98	Genre Mix	63%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
Dark Rift	3/98	Sport	53%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%
Das Grab des Pharao	3/98	Abenteuer	77%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%
Delta Force	12/98	Simulation	?
Der Ring des Nibelungen	12/98	Abenteuer	79%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%
Dethkarz	12/98	Sport	80%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%
Die Siedler 3	11/98	Strategie	?
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Droiyan	5/98	Genre-Mix	76%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Dynasty General	11/98	Strategie	80%
Echelon	10/98	Strategie	39%
Emergency	6/98	Strategie	64%
European Air War	**11/98**	**Simulation**	**85%**
Evolution	4/98	Strategie	64%
Expedition zur Titanic	12/98	Simulation	59%
F-15	6/98	Simulation	75%
F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%
F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%
F1 Racing Simulation	**1/98**	**Sport**	**87%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
Fighter Ace	**4/98**	**Online**	**gut**
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
Final Impact	6/98	Action	42%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
General	11/98	Strategie	80%
Get Medieval Solo	10/98	Action	49%
Get Medieval Multi	10/98	Action	67%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Globotech Design Lab	11/98	Action	64%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
Godzilla Online	8/98	Online	mittel
Golden Goal '98	9/98	Sport	55%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%
Grand Prix Legends	**11/98**	**Sport**	**88%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Half-Life	**12/98**	**Action**	**92%**
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardwar	10/98	Genre Mix	70%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%
H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%
Heretic 2	**12/98**	**Action**	**85%**
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Iron Wolves	10/98	Online	schwach
Israeli Air Force	12/98	Simulation	78%
Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%
Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%
Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%
Jet Moto	3/98	Sport	58%
Jetfighter Full Burn	10/98	Simulation	78%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Journeyman Project 3 Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
Knights and Merchants	**10/98**	**Strategie**	**86%**
Last Bronx	3/98	Sport	79%
Legal Crime	11/98	Online	schwach
Leisure Suit Larry s Casino	8/98	Online	gut
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%
Lode Runner 2	12/98	Action	37%
Longbow 2	1/98	Simulation	73%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Madden NFL '99	12/98	Sport	76%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mayday	10/98	Strategie	76%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
MiG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Mind Gym	12/98	Strategie	38%
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Mordor 2: Darkness Awakening	**6/98**	**Online**	**gut**
Moto Racer 2	12/98	Sport	80%
Motocross Madness	**10/98**	**Sport**	**85%**
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%
My Friend Koo	3/98	Action	48%
Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live 98	1/98	Sport	83%
Need for Speed 3	11/98	Sport	74%
NetStorm	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%
NHL 99	**12/98**	**Sport**	**91%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
N.I.C.E. 2	**12/98**	**Sport**	**85%**
Nightlong	12/98	Abenteuer	76%
Nightmare Creatures	3/98	Action	74%
Nuclear Strike	1/98	Action	78%
Obsidian	1/98	Abenteuer	76%
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%
O.D.T.	11/98	Action	82%
Of Light and Darkness: The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Ottos Ottifanten	10/98	Genre Mix	37%
Outwars	6/98	Action	79%
P-Zone	9/98	Action	16%
Pandemonium 2	4/98	Action	79%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Pax Imperia 2	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Perry Rhodan: Operation Eastside	**3/98**	**Strategie**	**85%**
Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Populous 3: The Beginning	**12/98**	**Strategie**	**87%**
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Project Airos	10/98	Strategie	58%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Racing Simulation 2	**11/98**	**Sport**	**87%**
Rage of Mages	11/98	Genre Mix	70%
Raider Wars	5/98	Online	schwach
Rainbow Six	11/98	Genre-Mix	83%
Rampage World Tour	10/98	Action	60%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Red Baron 2	3/98	Simulation	80%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Rent a Hero	12/98	Abenteuer	80%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
Riverworld	12/98	Strategie	54%
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Sanctum	9/98	Online	mittel
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Shogo	11/98	Action	?
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Skull Caps	12/98	Strategie	65%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Sonic R	12/98	Sport	70%
Spearhead	11/98	Simulation	74%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Spellcross	12/98	Strategie	42%
Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Starcraft	**3/98**	**Online**	**gut**
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Starship Troopers – Battlespace	10/98	Online	mittel
Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Stellar Emperor	12/98	Online	mittel
Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Survival	10/98	Action	74%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tanarus	3/98	Online	schwach
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The Reap	1/98	Action	68%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
Ultima Online	**1/98**	**Online**	**gut**
Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Ultra Corps	10/98	Online	schwach
Unreal	7/98	Action	?
Uprising	1/98	Strategie	76%
Urban Assault	10/98	Strategie	77%
V 2000	11/98	Genre-Mix	76%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Vangers	9/98	Genre-Mix	74%
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Warhammer: Dark Omen	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
Wing Commander: Secret Ops.	**11/98**	**Online**	**gut**
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zeus	10/98	Strategie	33%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

Kostenlose Produktinfos

1/99

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluß: 4. Januar 1999

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 14 Jahre
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

IMPRESSUM



HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION



Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.



Brigitta Labiner (bl)
Schlußredaktion



Markus Ziegler (mz)
Redakteur



Reinhard Fischer (rf)
Redakteur



Michael Trier (mt)
Redakteur



Manfred Huber (mh)
Redakteur



Paul Kautz (pk)
Redakteur

Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN



Christiane Schober
Tel.:08106/899601
Verkauf/Beratung



Nicole Laubenberger
Disposition

MARKETING/ VERTRIEB



Dorothea v. Pronay
Tel.:08106/899602

ABONNEMENTS



Petra Laubenberger
Tel.:08106/899601

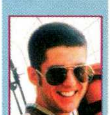
GRAFIK



Karl Rieß



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Wargasm", Infogrames
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®
Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage III/98
118.579

Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

Nintendo 64 mit 47 Spielen und einiges an Zubehör günstig zu verkaufen. Tel.: 04661/942548

Matrox MGA Millenium, 220 Mhz RAMDAC, 2 MB Windows RAM, Handbuch, Treiber CD inkl. NASCAR Racing, Mitsumi 8X CD-ROM, Handbuch, Treiber Disk. Zus. DM 129,- incl. Porto u. Vers. (0209) 779348, brandenburg@cityweb.de

Wegen Doppelkauf: Maxigamer Phoenix (3DFX-Banshee 16 MB) Grafikkarte, unbenutzt, 200 DM. E-Mail: h.smit@conne.net / Tel.: 04953/910870

Verk.: C-64 System - 100 DM, Comanche 2, Albion, Werwolf, Larry 5-6 engl. je 10,- DM, Descent 2 für S3 Karten -10 DM, Sam und Max 5 DM, Seikosa Speed Jet 300 Drucker 50 DM. Tel.: 0361/5400130

BIETE SOFTWARE

LOL2 30 DM, C&C 1 + Data 40 DM, C&C 2 + Data 50 DM, Swat, Time Commando, Earth 2140, Zork, Roth, Lemmings 3, Vollgas, Doppelpaß, Bleifuß 2, Rebel Moon Rising je 15 DM. Auch Tausch. 0351/8400235

Congo, NFS2SE, Aber Hallo je 15 DM/Fr. Shellshock, Sabre Ace, Power F1 je 10 DM/Fr. Ralley Racing 97 20 DM/Fr. Gold Games 2 25 DM/Fr., Red Baron 2 35 DM/Fr. Tel.: 0049627973918

Computer + Software - Auflösung. Vom Oldie bis zum Hit! 300 CDs! Nur Orig. Ab 5 DM. Liste auf Disk 5 DM Porto. (Bei jeder Best. Geld zurück) an Jan Renaia, Marienthaler Str. 167, 20535 Hamburg

Adventure-Pack: Amber, Urban Runner, LoL 1, Myst, Phantasmag., Zork Nemesis, Gabr. Knight 2. Deutsche Originale inkl. Handbuch u. Karton. Zus. DM 99,– inkl. Porto u. Versand. (0209) 779348, brandenburg@cityweb.de

Biete Final Fantasy 7, Resident Evil, Gold Games 2 mit Data Becker Spieleführer und 18 eher ältere Spiele zusammen mit einer Monster 3D 4 MB für zusammen 150 DM VHB. 070545164

Simulat.-Pack: Anstoß, Anstoß 2, TFX EF2000, Battle Isle 2, Silent Hunter, US Navy Fighters, DSA 2. Dt. Orig. inkl. Handb. u. Karton. Zus. DM 99,- inkl. Porto u. Versand. (0209) 779348, brandenburg@cityweb.de

Age of Empire, Capitalism Plus, Knights and Merchants. Festpreis 100 DM, nur zusammen! 02331/70037

Nice 2, Siedler 3, NFS3, Jagged Alliance 2, NHL 99, Unreal je 30 DM. Commandos, Starcraft, X-Files, Motocross Madness, Anno 1602, ODT, BM 98, Anstoß 2, Racing Simulation 2, Shogo je 20 DM. 069/411889 (Onur)

Strategie-Pack: Siedler 2, M.A.X., Dune 2, C&C, C&C Miss.-Disk, Fantasy General. Deutsche Originale inkl. Handbuch und Karton. Zus. DM 99,- inkl. Porto und Versand. (0209) 779348, brandenburg@cityweb.de

Verk. Earth 2140, Star Trek Generations, Sub Culture, Akte Europa je 15 DM; Uprising, Autobahn Raser je 30 DM; C&C2: Das Kombinat 60 DM; Unreal + Mission CD: 70 DM, jeweils + Versandkosten. Tel.: 03573/663614

Verk. Dungeon Master 2 10,-, The Dig 15,-, Rebel Assault 2 15,-Risiko 20,-, Pro Pinball 10,-. Für SNES Super Mario World 15,-. Für N64 Hexen 60,-. Suche Comics 60-80er Jahre. Tel.: 04361/1238

Akte X 40 DM, KKND 2; Starcraft; Barbies Meerabenteuer je 30 DM. Super Spy, Conquest Earth, Interstate 76, Tomb R. (Director's Cut) je 15 DM. Legacy of Time 20 DM. Tel.: 035842/27375 ab 18.00

Diverse PC-Spiele z.B. Bundesliga Manager 97, NHL 97 usw. + Windows 98 Update. Tel.: 05102/914645

StarCraft, Anstoß 2 + Verl. je 40 DM, NHL 98, Simpsons je 25 DM, NFS2, Gnap, GK2, Carmageddon je 20 DM, Gold Games 2 + 3 60 DM, Galapagos, IO4, Last Express je 15 DM. Liste: 101,7490@germanynet.de, 069/4980347

C&C 2, Age of E., Siedler 2 je 40 DM; Made in G., Große S. LOL., Award W., Age of Sails SSI Nr. 1, X-Wing Col., Conquest Earth je 30, Burn. Steel 2+3, DSA 1+2, Rebel As. 1+2 je 20 DM. Tel.: 0421/2239229

Verk. Commandos 50 DM, Panzer General 3 D 15 DM. Alles original Verpackungen und mit Handbuch. Suche: Die Siedler 2 Gold Edition. Tel.: 033397/71696, fragt nach Sven

SUCHE HARDWARE

Suche PC Pentium 133 MHz 8fach CD-ROM, mindestens 16 oder 32 MB RAM, 3.5" Disketten Laufwerk (15" Monitor). Tel.: 040/79688369. PS: Mit Grafikkarte und Festplatte.

Wer hat ausrangierte Computer(teile) zu verschenken (Grafikkarte, Monitor, Spiele, Zeitschriften, Lösungen usw.)? Freue mich über jede Spende. Bruckner Manfred, G.-Leutelt-Weg 3, 84478 Waldkraiburg

SUCHE SOFTWARE

Suche: Visual Basic, Prince of Persia 2, Starship Titanic und GTA! Verkaufe auch viele Cheats + Tips + Tricks für 1 DM + Rückporto. Jan Lancé, Fronhoven 25, 52249 Eschweiler

TAUSCHE SOFTWARE

Biete: Akte Europa, Hexen, X-Wing (CD-ROM), Simon the Sorcerer II, Have a Nice Day, Interstate 76. Suche: Commandos, Battle Zone, Warhammer, Dark Omen. Anleitung und Verpackung sollten, wenn möglich, gut erhalten sein.Tel.: CH-031/731 09 37

Suche: Baphomets Fluch 2, Myth - Kreuzzug ins Ungewisse, Tomb Raider 2. Biete: Interstate 76, MDK, Akte Europa, Wing Commander IV, X-Wing, Ultima Underworld I+II, Hexen. Wichtig: Verpackung und Anleitung sollten gut erhalten sein! Tel.: CH-031/7310937 (ab 18.30)

VERSCHIEDENES

Suche die PC Joker-Ausgabe 9/95 und 5/97 mit Lösungshilfen. Zahle je Ausgabe 8 DM. Bitte an Tobias Kern, Herzogstr. 2, 71522 Backnang schicken.

Suche PC Power 2/96, 3/96 12/96 -7/97, 2/98, PC Action 2/96, 3/96, 11/96 - 1/98, PC Games 2/96, 3/96, 12/96, 12/95, PC Player 3/96, 12/96, 3/97-6/97, PC Joker 2/95, Power Play 12/96. Andreas Scharfenkamp, Steinmannswiese 13, 46242 Bottrop

Cheats oder Spielelösungen gesucht? Schreib mir, ich hab sicher was für Dich. Auch an Tausch oder Ankauf interessiert. Alex Julen, Haus Libelle, CH - 3920 Zermatt.

Jetzt gibt's Cheat Up 99, die ultimative Cheatsammlung mit Cheats zu 300 und Lösungen zu 22 Spielen für nur DM 15,-! Kostenlose Info bei David Gerlach, Raute 4, 59955 Winterberg.

Über 2000 Cheats + Spielelösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,–. Bestellung und weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sicher immer!

Verk. SNES mit 2 Kontrollern, 1 Super-Game-Boy mit 26 Spielen, zusammen DM 500,-. Tel.: ab 14.00 Uhr 02161/672759

Kommst Du nicht weiter? Cheats für 2 DM! Außerdem Monkey Island 3, FIFA 98, Bleifuß 2 je 30 DM. Tobi Knoke, Fehsenfeld Str. 15, 22143 Hamburg. FAX: 404/67561637, nicht anrufen!

Die Macher von Cheat Up 99 wünschen allen Kunden und PC Joker-Lesern ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr 1999!

Wer Computer-Fußballmanager mag, wird Postspiele lieben! Mehr "echte" Gegner = mehr Spaß! Fußballmanager DBU hat freie Vereine! Info bei: M. Mättner, Gartenstr. 3, 64331 Weiterstadt

Suche dringend die Komplettlösung von Lands of Lore 2. Habe leider nichts zu bieten. Würde mich aber über jede Hilfe freuen. Christiane Behrens, Dorfstr. 3, 29413 Gross Gerstedt

Verkaufe ANSMANN Universal-Schnelladegerät Super Speed mit: Vorentladung, Lade-Anzeige, Überladeschutz, Impuls-Erhaltungsladung, Akku-Selektion DM 90,–. Tel.: 03693/42234 (ab 16.00 Uhr)

KONTAKTE

Wir suchen Spieler, die Strategiespiele per E-Mail erleben wollen. Jetzt einloggen http://home.t-online.de/home/EGAMES/index.htm. Alle Infos, kostenlose Regeln und Software!

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Versandshop 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Tel.: 08374-588196, Fax: -587797, E-Mail: Versandshop97@t-online.de

Spiele und Hardware für PC, PSX und N64 zu günstigen Preisen? Schau mal vorbei im ACTIONSTORE!! http://www.marketmix.com/ actionstore/, Email: actionstore@gmx.de

Spiele und mehr, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/ 55755, FAX: 55766, E-Mail: HSMS007@aol.com. Wir bieten ständig Topangebote.

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau. Tel./FAX: 07675/298



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

Vorschau

Ausgabe 2/99 erscheint am 5. Januar

nur 8,90 DM

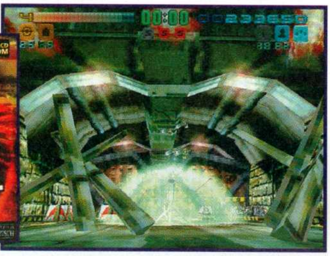
PC Joker Heft & Spiel

mit 2 Begleit-CDs: viele aktuelle Demos plus „Dark Seed 2" und „Tunnel B1"

Action satt:
Vollversion „Tunnel B1"

Der Shooter von Neon/Ocean verspricht **3D-Power auch ohne Beschleunigerkarte**: Dringen Sie in die unterirdische Festung eines Diktators vor! Rüsten Sie ihren Gleiter mit Dreifachgeschütz, Raketenwerfer und Laser auf! Pirschen Sie sich in stimmungsvoll ausgeleuchteten Korridoren an intelligente Gegner heran! Planen Sie Ihren Einsatz in fünf umfangreichen Szenarien anhand einer zoombaren Karte! Wählen Sie zwischen VGA und SVGA-Grafik! Lauschen Sie bombastischer Begleitmusik von Altmeister Chris Hülsbeck! Und vor allem: Überleben Sie im Tunnel B1!

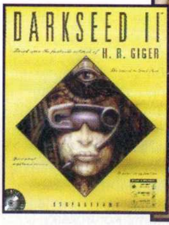




* **komplett deutsch**
* **komplexe Steuerung mit Zielerfassung, Schlittern, Turbo usw.**
* **viele Extrawaffen**
* **effektreiche SVGA-Grafik**
* **zoombares Automapping**
* **Continues und Speicherfunktion**
* **CD-Audiotracks von Chris Hülsbeck**

Horror pur:
Vollversion „Dark Seed 2"

Ein gruseliges **Abenteuer nach Motiven des „Alien"-Schöpfers H.R. Giger**: Als Schriftsteller Mike Dawson werden Sie von bizarren Alpträumen gequält, doch die Realität ist schlimmer – Sie stehen unter Mordverdacht! Ihre Nachforschungen führen durch über 70 wunderschön texturierte SVGA-Lokationen und beinhalten Gespräche mit rund 40 von echten Schauspielern dargestellten Charakteren. Dazu kommt eine jazzige Soundkulisse. Am Ende dieses Schockers steht dann der Übertritt in eine typisch Giger'sche Schattenwelt, die Ihnen die Haare zu Berge stehen lassen wird!





* **Design von H.R. Giger**
* **komplett deutsch**
* **ca. 70 fotorealistische SVGA-Lokationen**
* **ca. 40 von Schauspielern dargestellte Akteure**
* **realistische Animationen**
* **packende Rätsel**
* **abwechslungsreicher Soundtrack**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Extreme G2 * Baldur's Gate
LMK * Luftwaffe Commander
Myth 2 * Speed Busters * Turok 2
Viper Racing

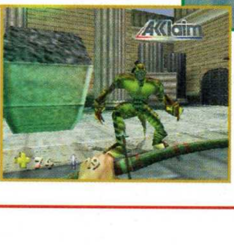
Special
Spieletips für Einsteiger und Aufsteiger

Hardware
Neue 3D-Beschleuniger im Test

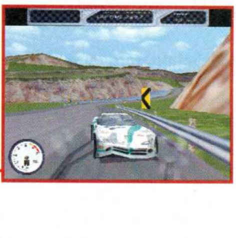
Online-Highlights
Extreme Warfare
Netpanzer












Produktinfo 003
Warum wollen alle Matrox?
Mystique G200
2D/3D und Video hat doch jeder, oder?
Matrox-Kunden bekommen mehr:
Vorsprung durch über 20 Jahre Markterfahrung + innovative High-Performance Technologie + exzellente Benutzerfreundlichkeit + zuverlässigen Treibersupport + multimediale Aufrüstbarkeit + Investition in die Zukunft + Luxusausstattung zum Serienpreis
Matrox – die begehrteste Grafikkarten-Marke!*
Mystique G200 für den Home User: MGA-G200 Grafikchip + 128-Bit-DualBus-Architektur + 8 MB SDRAM auf 16 MB aufrüstbar + VCQ (Vibrant Colour Quality) + MGA-TVO-Videoencoder-Chipsatz + AGP 2x + 230 MHz RAMDAC + 3D Setup & Rendering Engine + attraktives Spiele-Softwarebundle + jetzt nur DM 349,– (unverbindl. Preisempfehlung)
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44
* Brand Awareness Studie ´98, PC Welt, IDG-Verlag, http://www.brand-awareness.de
matrox
© 1994 All rights reserved: Matrox